RESIDENT EVIL 3
Im Test: So gut spielt sich das Remake samt neuem Mehrspieler-Part.

GEARS TACTICS
Taktik-Ableger von Gears of War gespielt: Alle Infos zum Release!



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION



DOOM
Das Reboot hauchte der Shooter-Reihe von id Software 2016 neues Leben ein – mit unserer Vollversion könnt ihr nun den Doom-Eternal-Vorgänger nachholen.

HALF-LIFE
Test-Doppelpack: So gut schlagen sich der VR-Ausflug Alyx und das HL1-Remake Black Mesa. Außerdem: Was bedeutet Alyx für Half-Life 3?

DOOM ETERNAL
Höllisch gut mal zwei: Wir testen nicht nur das lang ersehnte, großartige Doom Eternal, sondern auch das erstmals für PC erhältliche Doom 64.



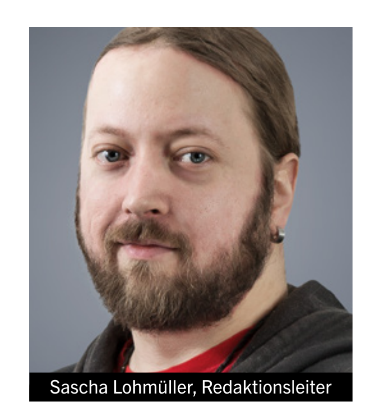
AUSGABE 333
05/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



EDITORIAL

PC Games allein zu Haus – jede Menge Zeit für Videospiele!


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Normalerweise vermeiden wir, so gut es geht, ein Test-Thema auf das Cover zu nehmen, und setzen stattdessen auf Vorschauen. Wenn es Exklusiv-Infos sind: umso besser. Denn die Erfahrung der vergangenen Jahre und Jahrzehnte hat gezeigt, dass dies bei den meisten Lesern besser ankommt. Doch ungewöhnliche Umstände erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Aktuell finden nämlich aufgrund der momentanen Situation schlicht keinerlei Events statt, Spiele werden verschoben, Messen abgesagt. Nur logisch, denn heute wäre es unverantwortlich, irgendwas zu erzwingen, nur um sich an einen vorher festgelegten Zeitplan zu halten. Für uns bedeutet das im Endeffekt: kein Umherreisen mehr, keine Studiobesuche, keine Entwickler, die im Verlag vorbeischauen. Stattdessen: Remote-Präsentationen, sofern möglich, und jede Menge Zeit für Reportagen, Kolumnen und Tests.

Zwei davon sind dann in diesem Monat auch gleich auf unserem Cover gelandet, vorneweg unser Doppelpack zu Half-Life. Zum einen haben wir uns in die virtuelle Welt von Half-Life: Alyx gewagt. Das Prequel zu Half-Life 2 stellt Gordon Freemans namensgebenden Sidekick in den Mittelpunkt, bietet aber sonst die üblichen Zutaten: Schießereien, eklige Aliens und Physik-Spielereien. Neu ist natürlich, dass ihr all dies in VR erlebt. Ob einem dabei eher übel wird oder ob sich der virtuelle Ausflug lohnt, verraten wir euch im Test. Wer es lieber klassisch mag, greift zu Black Mesa. Das HD-Remake des ersten Half-Life ist nach jahrelanger Entwicklungszeit ebenfalls endlich erhältlich. Wir prüfen, ob der Klassiker auch heute noch funktioniert. Und: Wir befassen uns auch mit der Frage, ob Alyx nun vielleicht auch die Entwicklung von Half-Life 3 bedingt. Warum das so ist, lest ihr in unserem Special, doch Vorsicht: Dafür müssen wir Alyx massiv spoilern.

Auch als Test-Doppelpack diesen Monat dabei: Doom. Zuallererst prüfen wir natürlich Doom Eternal auf Herz und Nieren, denn der Nachfolger des Reboots versprach im Vorfeld, schneller, härter, brutaler zu werden. Ob ihn das auch besser macht und worauf sich Fans noch einstellen müssen, lest ihr in unserem großen Review. Ebenfalls getestet haben wir zudem Doom 64, denn das Remaster des N64-Klassikers ist nun erstmals für PC erschienen – und lag für Vorbesteller von Doom Eternal sogar gratis bei. Extended-Käufer kriegen sogar noch ein drittes Doom obendrauf: unsere Vollversion zum 2016er-Reboot nämlich! Wer das verpasst hat, ist bei uns also genau richtig und sollte diese Wissenslücke schnellstens beheben!

Drittes großes Thema im Testbereich diesen Monat ist ebenfalls ein Remake: Resident Evil 3. Dass der Horrorklassiker auch heute noch hervorragend funktioniert, ist keine Überraschung. Dass der Mehrspieler-Part Resistance durchaus kurzweilig ist, schon eher – auch wenn dieser noch so seine Problemchen hat. Davon abgesehen testen wir noch weitere Titel wie Bleeding Edge oder Panzer Corps 2 und haben auch einige Vorschauen im Gepäck, zum Teil noch von letzten Reisen vor der Corona-Krise, beispielsweise Trials of Mana, Gears Tactics oder Wasteland 3, und natürlich gibt es wieder jede Menge Reportagen, Kolumnen und Retro-Artikel.

Bleibt gesund, lenkt euch mit Videospielen ab und habt viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Die Reiseziele diesen Monat standen im Zeichen von Corona. In ganz kleiner Runde und mit viel Abstand ging es für uns noch nach Hamburg und München, bevor wir Außentermine einstellten. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Redakteure, die Half-Life: Alyx wohl nie spielen werden, solange es VR-exklusiv ist: mindestens 2. +++

+++ Manche Dinge ändern sich dann doch nie: Half-Life, Doom und Resident Evil auf dem Cover. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Passend zum Thema Entspannungsspiele (siehe Magazin) hier direkt ein paar Empfehlungen: Megaquarium, Planet Zoo, Die Sims 4, Stardew Valley, Slime Rancher. Und natürlich Animal Crossing: New Horizons, falls ihr eine Switch habt oder irgendwo noch eine auftreiben könnt. +++

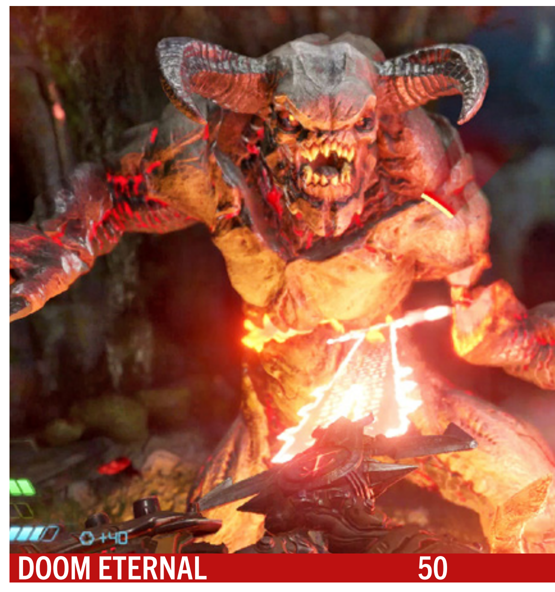
+++ Kurz nach der letzten Produktion hat sich die gesamte Redaktion ins Homeoffice verabschiedet – ist einfach vernünftiger und in unserem Falle zum Glück kein Problem. Ein paar tapfere Stellungshalter gibt es aber noch im Büro, die sich um die paar Dinge kümmern. Gruß an Maria, Lukas, David. +++

+++ Seinen Pile of Shame abzuarbeiten, gehört zu den sinnvollsten Dingen, die man als Zocker gerade so mit seiner Freizeit daheim anfangen kann. Wir gehen mit gutem Beispiel voran und schließen gerade jede Menge größere und kleinere Bildungslücken: Call of Duty: Modern Warfare, Far Cry 5 (Chris), Burial at Sea, Man of Medan (Lukas), The Council (Matthias), Assassin's Creed (Sascha), Wolfenstein: Youngblood/Doom (Matti).

INHALT 05/2020



GEARS TACTICS 12



DOOM ETERNAL 50



CALL OF DUTY: WARZONE 28

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

SERVICE

HARDWARE

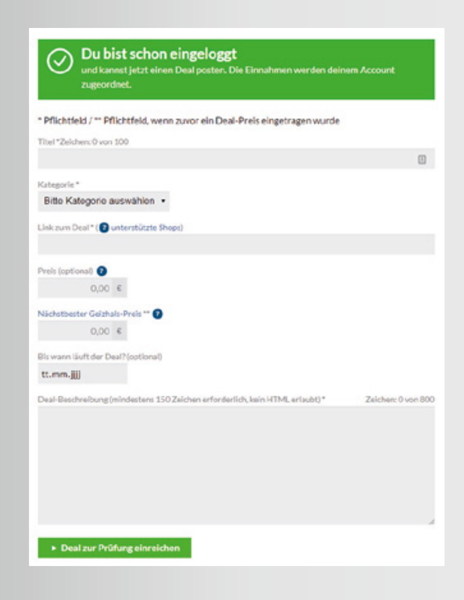
EXTENDED

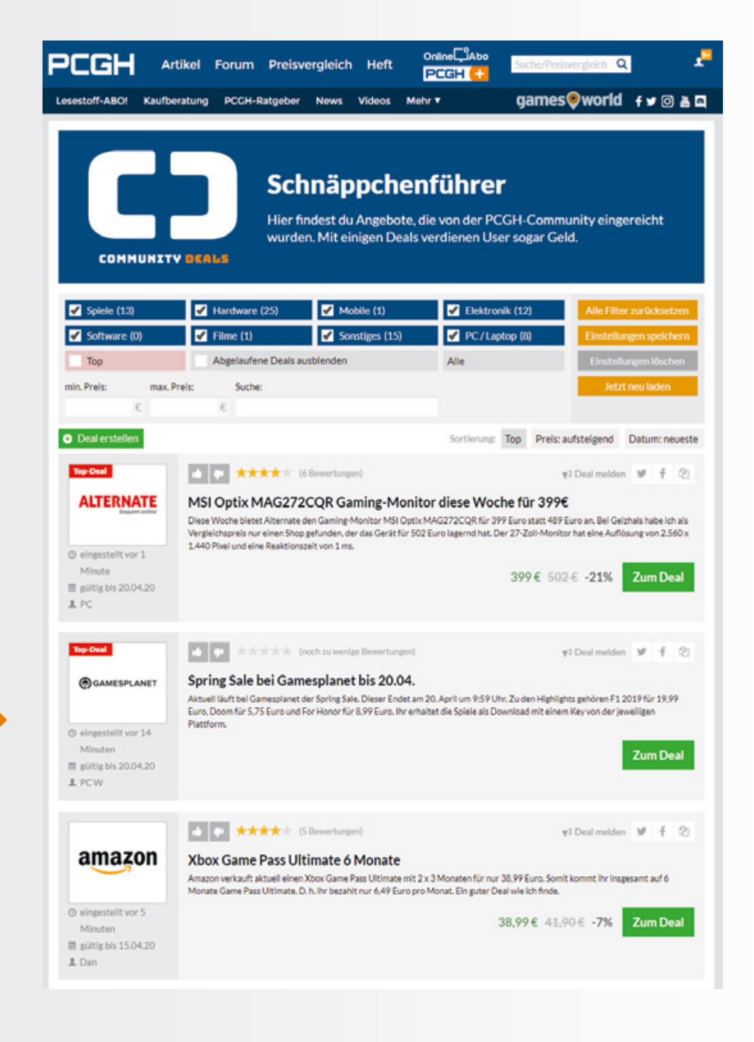
ANZEIGE

Community Deals

Jetzt Schnäppchen einreichen und mit einigen Shops sogar Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe ist nicht ganz umsonst, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals-einreichen



... und das ist auf den DVDs:

VIDEOS auf DVD


Das bekannte Design vieler Monster wurde liebevoll ins neue Zeitalter transportiert, doch auch die neu hinzugekommenen Kreaturen überzeugen.


Doom schickt uns nicht nur auf eine Forschungsstation am Mars, sondern auch in die Abgründe der Hölle. Da wie dort heizen wir Dämonen ein!


In Doom spritzt das Blut nur so durch die Gegend und auch Gliedmaßen sitzen nicht so fest, wie man denken mag. Ein starker Magen tut also not!

DOOM (2016)

Die Hölle sind immer die anderen. Wenn man brutaler und zerstörerischer ist als die Dämonen der Hölle selbst, dann hat man aber schon gehörig was falsch gemacht. Oder richtig! Wie auch immer, als Doom Slayer macht ihr im hochgelobten Soft-Reboot der Kult-Shooter-Serie Hundert- und Tausendschaften von satanischen Kreaturen mit BFG, Kettensäge und Co. den Garaus. Nur, wer in Bewegung bleibt und blitzschnell reagiert, der sieht hier Land, während treibende Metal-Klänge den Boden zum Beben bringen. Und nach der Solo-Metzelei könnt ihr euch im Multiplayer-Modus weiter austoben!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion von Doom handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Bethesda Softworks
Veröffentlichung: 13. Mai 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8.1/10 (64-bit-Versionen), Intel Core i5-2400/AMD FX-8320 oder besser, 8 GB RAM, 55 GB freier Festplattenspeicher, NVIDIA GTX 670 2GB/AMD Radeon HD 7870 2GB oder besser

Empfohlen: Windows 7/8.1/10 (64-bit-Versionen), Intel Core i7-3770/AMD FX-8350 oder besser, 8 GB RAM, 55 GB freier Festplattenspeicher, NVIDIA GTX 970 4GB/AMD Radeon R9 290 4GB oder besser

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

VORSCHAU
- Bleeding Edge
- Gears Tactics
- Trials of Mana

SPECIAL
- Die 10 besten Story-Shooter
- Diese 10 Spiele schicken euch auf einen virtuellen Drogen-Trip
- Kostenloser Quarantäne-Content – kostenlose Spiele
- Online spielen mit den Großeltern



DVD 2

VORSCHAU
- Predator: Hunting Grounds – Beta-Fazit

TEST
- Half-Life: Alyx
- Resident Evil 3
- Tom Clancy's The Division 2: Warlords of New York

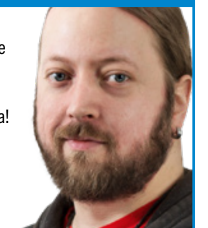
SPECIAL
- Half-Life 3 confirmed? Das verrät Alyx über das Spiel – SPOILER!
- Spiele-Releases im April 2020



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, Black Mesa, Doom Eternal und ein paar Sachen vom Pile of Shame

Schaut nebenbei:
Blu-rays aus dem Regal weg; außerdem: komplett Marvel auf Disney+ und jede Menge Archiv-Kram auf Netflix, Amazon und Co. Ist ja genug da!

Bekommt noch genug frische Luft ab:
Hund im Haus und Park vor der Tür sei Dank.

Ist erfreut:
Dass die Heftproduktion aus dem Home Office dennoch weitestgehend beschwerdelos klappt. Kann halt niemanden mehr anschreien daheim.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Verbringt die Zeit in Isolation mit sinnvollen Tätigkeiten:
Ausmisten, aufräumen, Balkon gestalten.

Keine Kneipen, keine Konzerte, keine Restaurants:
Deswegen werden Klassiker berühmter Regisseure nachgeholt: Fellini, Godart, Kurosawa, Renoir – kann man alle gut schauen.

Spielt:
Persona 5 Royal frisst derzeit meine komplette Spielzeit – und das wird sicherlich noch einige Stunden so bleiben.

Hofft:
Dass alles gut geht und sich wieder normalisiert.

KATHARINA PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Animal Crossing

Sah zuletzt:
Der Leuchtturm, hat mir gefallen.

Erlebnis der Woche:
Trockenhefe war ausverkauft

Sonstige Vorkommnisse:
Zimmerpflanze warf mehrere Blätter ab, Finger an einer Dose geschnitten, erbitterte Kampfhandlungen zwischen den Katzen um das Aufenthaltsrecht im leeren Karton

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Hat Netflix durchgespielt:
Ich hätte ja nicht gedacht, dass ich jemals House of Cards bis zur letzten Staffel schauen würde. Nun ist es – Corona sei Dank – doch geschehen.

Spielt in der Isolation:
The Division 2. Thematisch aktuell genau das richtige Spiel.

Richtet seine Terasse ein:
Als Stadtmensch habe ich leider keinen eigenen Garten. Immerhin hat unsere Terasse aber noch genügend Platz für einen Gasgrill und eine Sonnenliege – das ist ja dann fast schon wie im Urlaub.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Fallout 76: Wastelanders, Final Fantasy 7 Remake, The Elder Scrolls Online, Assassin's Creed 3 Remastered

Freut sich immer noch:
Dass Disney+ endlich in Deutschland gestartet ist. Die letzten Wochen wurde bereits Star Wars Rebels und Clone Wars gesuchtet. Als Nächstes sind die ganzen Marvel-Serien dran.

Ist gespannt:
ob die Isolation zu Hause in diesem Jahr auch zu weniger Problemen mit dem eigenen Heuschnupfen führt.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Versucht die Zeit in Isolation so gut wie möglich rumzubringen:
Nach knapp vier Wochen Home Office mit leicht reizbarem Kindergartenkind und Baby liegen die Nerven jedoch langsam ein wenig blank.

Bügelt die Momente der Verzweiflung einfach mit Filmen platt:
Nach „Glanzlichtern" wie Bad Boys for Life, Bloodshot, Birds of Prey und Men in Black: International fühlt man sich glatt wie betäubt. Zum Glück gibt es noch Tales from the Loop und Westworld – Season 3.

Zuletzt durchgespielt:
Doom Eternal, Doom 64 und The Procession to Calvary. Half-Life: Alyx hätte ich natürlich gerne gespielt, aber VR ist mir einfach zu teuer.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Man of Medan im Koop-Modus mit dem besten Freund.

Guckt:
Jetzt, wo es auf Netflix ist, auch mal Community. This' for u, Chris.

Versucht:
Sich zu Hause zu Ersatzsport zu motivieren. Klappt aber nicht.

Und sonst:
Ich frage mich, ob ich unterbewusst auch hamstere oder ob wegen der Krise der Supermarkteinkauf teurer geworden ist. Im Schnitt zahle ich derzeit zumindest viel mehr als sonst, obwohl ich gefühlt nicht mehr kaufe.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Nutzt die Isolationszeit,
um endlich mal ein paar Sachen vom Pile of Shame abzuarbeiten

Zuletzt vom Pile of Shame weggespielt:
Die komplette Metal-Slug-Reihe (super), Far Cry 5 (gut), die Kampagne vom letzten CoD: Modern Warfare (was für ein unfassbarer Rotz)

Zockt als Nächstes:
Erica, Man of Medan, Far Cry: New Dawn, Yakuza 6

Freut sich,
dass Lukas endlich Community schaut. Jetzt steht unserer Talk-Show „Chris und Lukas am Morgen" nichts mehr im Wege.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielte zuletzt:
Batman: Arkham Asylum und das Remaster von CoD: Modern Warfare 2. Als Nächstes stehen jetzt alle fünf Uncharted-Spiele auf dem Plan.

Schaut gerade:
Was im Wohnzimmer läuft, wenn ich abends in meine WG komme. Zuletzt war das The Legend of Korra, One Punch Man oder Tiger King.

Liest gerade:
1984 – ein wenig leichte Lektüre für die aktuell schwere Zeit

Freut sich:
Nicht mehr „der Volo" zu sein. Und über 150.000 YouTube-Abos

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt zurzeit:
Thimbleweed Park

Schaut gerade:
Unglaublich viele Raumfahrt-Dokus und Videos über Planeten, das Universum und die Möglichkeit, wie sich Leben entwickeln könnte.

Ist sich nicht sicher:
Ob ich das Video über das Ende des Universums wirklich hätte anschauen sollen.

Freut sich:
Auf das Gestalten der Fensterbänke mit Pflanzen (hab' keinen Garten).

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de









PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
PCGH
PC Games Hardware
DVD
Für 2020: Bezahlbare & zukunftssichere
Grafikkarten
15 Modelle von 350 – 450 Euro
Alt gegen Neu: Ist ein CPU-Upgrade wirklich immer nötig?
Großer AM4-Guide: Asus-UEFI
24- und 27-Zöller unter 300 Euro
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de.
Oder einfach digital lesen: epaper.pcgh.de.

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Wir sind im Home Office

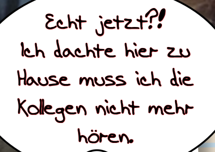
Direkt nach der Produktion der letzten Ausgabe verkrümelten auch wir uns ins Home Office. Dementsprechend haben wir diesen Monat auch nur Zuhause-Fotos für euch, mit tierischen und pflanzlichen Gefährten (ganz rechts seht ihr Paulas Mitbewohner). Maria hält indes im Büro die Stellung.





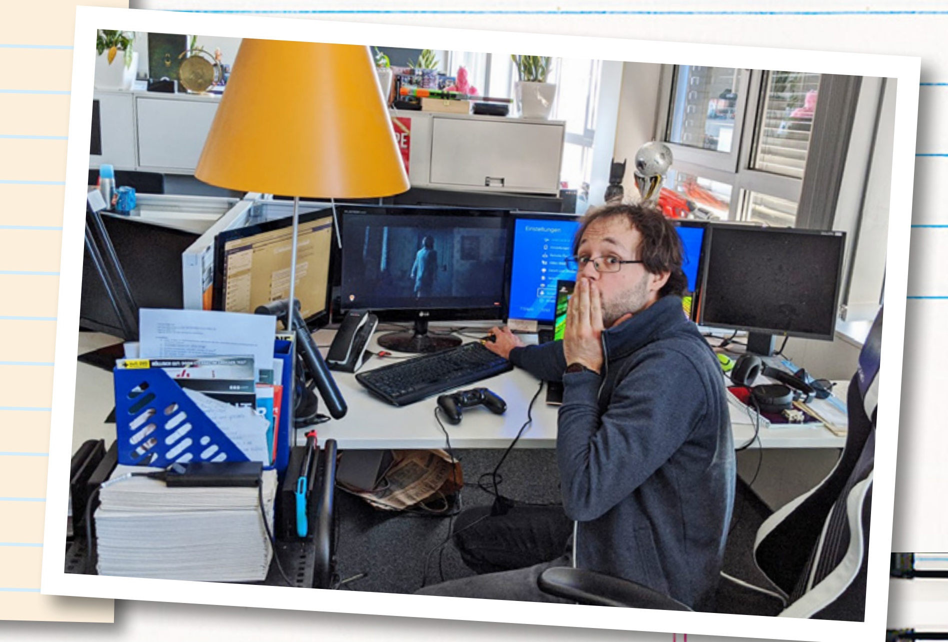






Ganz schön gruselig

Auch einige Präsentationen finden noch statt – eben aus der Ferne per Stream statt auf einem Event. Lukas etwa – der wie Maria und David noch im Büro weilt – schaute sich jüngst Little Hope an. Das ist der zweite Teil der Horror-Reihe The Dark Pictures Anthology, von der wir den ersten Teil Man of Medan vor knapp einem Jahr testeten. Fotos von der Präsentation durfte Schmidi nicht machen, stellt das aber wunderbar nach.



Genre: Strategie
Entwickler: Splash Damage/The Coalition
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. April 2020

Gears Tactics

Anders als bei XCOM gibt es in Gears Tactics auch sogenannte Heldencharaktere mit direktem Einfluss auf die Handlung.

Die Mischung aus vertrauten Elementen aus Spielen wie XCOM und guten eigenen Ideen ergibt einen interessanten Serien-Ableger mit Potenzial.

Von: Matthias Dammes

Ende April erscheint mit Gears Tactics ein Strategieableger der beliebten Shooter-Reihe. Man sollte meinen, kurz vor Release sei bereits allerhand zum Spiel bekannt. Aber die Entwickler von The Coalition und Splash Damage haben seit der Ankündigung des Titels auf der E3 2018 nahezu völlige Funkstille bewahrt. Auch auf der E3 2019 war von dem Spiel erstaunlicherweise nichts zu sehen. Das führte dann sogar dazu, dass Fans befürchteten, Gears Tactics wurde bereits wieder still und heimlich eingestellt. Erst Mitte Dezember letzten Jahres gab es wieder ein Lebenszeichen in Form eines ausführlichen Gameplay-Trailers, der auch das Releasedatum bekannt gab. Kurz vor der Veröffentlichung hatten wir nun die Gelegenheit, erstmals selbst einen Blick auf das Spiel zu werfen. Publishing Design Director Tyler Bielmann führte uns das Spiel eine Stunde lang per Discord-Stream vor, wo wir zumindest per mündlicher Anweisung auch ein wenig in das Geschehen eingreifen konnten.

Zwölf Jahre zuvor

Auch wenn es sich um einen Ableger in einem anderen Genre handelt, war es das Ziel der Entwickler, das erzählerische Level zu erreichen, das Fans von der Gears-Reihe erwarten. Entsprechend wird die Handlung von schick inszenierten Zwischensequenzen vorangetrieben, die auch in ihrer optischen Qualität dem gewohnten Look aus Gears 5 in nichts nachstehen. Die Geschichte spielt rund zwölf Jahre vor den Ereignissen des ersten Gears of War, stellt also ein Prequel zur Hauptreihe dar.

Hauptfigur der stark auf Charaktere fokussierten Geschichte ist Gabriel „Gabe“ Diaz, der Vater von Gears-5-Heldin Kait Diaz. Er ist ein erfahrener Militärtaktiker und hochrangiger Offizier der COG-Army, der sich jedoch selbst degradiert und in den Fuhrpark versetzt hat, weil er nach schlechten Erfahrungen keine Missionen mehr befehligen möchte. Wie das Schicksal so spielt, zwingen ihn die Umstände einer Locust-Invasion aber dazu, das Kommando eines kleinen Squads zu übernehmen. Zusammen mit seinen Soldaten macht er sich auf die Jagd nach Ukkon, einem mächtigen und intelligenten Locust, der für die Erschaffung all der Monster der Horde verantwortlich ist.


Im Mittelpunkt der Geschichte steht COG-Veteran Gabriel „Gabe“ Diaz, der Vater von Kait Diaz.



Jeder Rundentaktik-Spieler weiß: Wenn Gegner dicht beisammen stehen, Granate rein.

Der Vanguard verfügt über einen Sturmangriff mit seiner Bajonett-Waffe, den gleich dieser Locust in der Mitte des Bildes zu spüren bekommt.

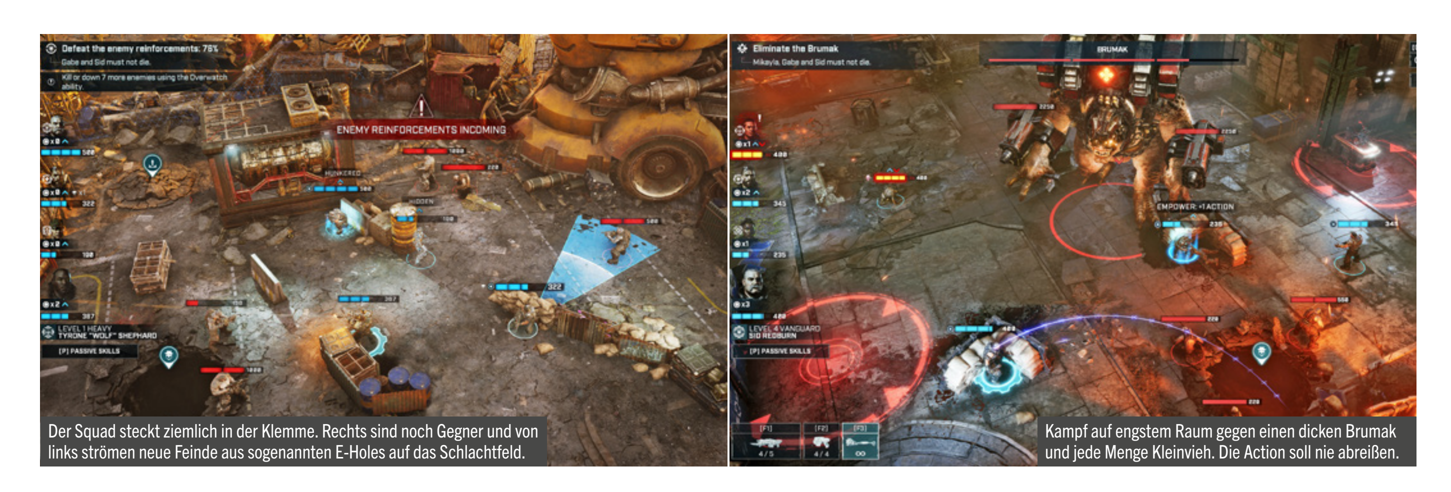
Aggressives Vorrücken

Soweit hört sich das alles nach einem typischen Gears-Rezept an, aber spätestens wenn die Kamera nach der Intro-Cutscene in eine isometrische Ansicht schwenkt, wird klar, dass es sich hier nicht um einen Shooter handelt, sondern ein rundenbasiertes Strategiespiel im Stile von XCOM. Es wird auch schnell deutlich, dass sich die Entwickler sehr stark vom großen Vorbild von Firaxis haben inspirieren lassen. Wer schon mal ein XCOM gespielt hat, wird sich in Gears Tactics sehr schnell zurechtfinden. Sobald wir am Zug sind, bewegen wir unsere Kämpfer in Deckung und schießen auf die Gegner, was dank der vertrauten Interface-Aufteilung für Kenner des Genres kein Problem darstellt.

Es lassen sich aber auch direkt gewisse Unterschiede erkennen, die Gears Tactics einen speziellen Touch geben sollen. Ziel der Entwickler ist es, die packende Action der Gears-Shooter auch auf ein Rundentaktik-Format zu übertragen. So verzichten die Macher zum Beispiel auf jede Form von Rastersystem auf der Karte, in dem sich die Einheiten bewegen müssen. Stattdessen können die Soldaten innerhalb ihres Bewegungsradius frei platziert werden. Optimalerweise natürlich stets hinter einer Deckung. Für sämtliche Aktionen stehen jedem Squadmitglied pro Runde drei Aktionspunkte zur Verfügung. Diese können frei für Bewegung, Angriffe und Skills eingesetzt und beliebig miteinander kombiniert werden.

Für stetige Action sorgen dabei auch Fähigkeiten, die regelmäßig ein aggressives Vorrücken des Squads begünstigen. So kann die Support-Klasse zum Beispiel die Kettensäge des Lancer-Gewehrs einsetzen, um einem Gegner auf die Pelle zu rücken und diesen direkt auszuschalten. Der Vanguard ist mit einem Retro Lancer ausgestattet, das über ein Bajonett verfügt. Damit kann diese Klasse einen Sturmangriff ausführen. Das hilft, um größere Strecken zu überbrücken oder wenn der Sturmangriff an einem Feind endet, diesen direkt auszuschalten. Aus der Hauptreihe übernommen wurden zudem die sogenannten Hinrichtungen. Es kommt immer wieder vor, dass Feinde nicht direkt getötet werden, sondern zunächst in einen kampfunfähigen Zustand geraten. Diese Gegner können wir dann mit einem Finishing-Move erledigen. Das Besondere dabei: alle anderen Mitglieder eures Teams bekommen dadurch einen zusätzlichen Aktionspunkt spendiert, was zusätzliche taktische Möglichkeiten eröffnet.

Solch eine aggressive Vorgehensweise ist aber natürlich nicht immer ratsam. Gears Tactics verfügt auch über konservative Mechaniken wie Feuerschutz (Overwatch). Dabei legen wir einen Bereichskegel fest, den die Einheit per Feuerschutz abdecken soll, was wiederum die Treffergenauigkeit beeinträchtigt. Die Zahl der noch zur Verfügung stehenden Aktionspunkte bestimmt dabei, wie oft Overwatch während des Feindzuges ausgelöst werden kann. Richte ich den Feuerschutz also ein, während meine Einheit noch zwei



Der Squad steckt ziemlich in der Klemme. Rechts sind noch Gegner und von links strömen neue Feinde aus sogenannten E-Holes auf das Schlachtfeld.

Kampf auf engstem Raum gegen einen dicken Brumak und jede Menge Kleinvieh. Die Action soll nie abreißen.

Im Bosskampf gegen den Corpser gilt es viele Herausforderungen auf einmal zu meistern.

Aktionspunkte hat, kann sie später zwei Mal auf gegnerische Bewegungen reagieren. Auch Feinde können sich in den Feuerschutz begeben. Als Gegenmaßnahmen stehen verschiedene Wege zur Verfügung. Dazu gehört auch die Snub-Pistole, die jedes Squadmitglied mitführt. Diese Handwaffe hat einen Disabling Shot, der bei einem Treffer den Overwatch des Gegners unterbricht.

Klassentiefe

Insgesamt wird es fünf verschiedene Klassen geben. Jede dieser Klassen verfügt über eine für sie einzigartige Waffe, die jeweils über vier Mod-Slots für Verbesserungen verfügt. Für das Klassensystem und die Individualisierungsmöglichkeiten haben sich die Entwickler nach eigenen Angaben von Rollenspielen inspirieren lassen. Entsprechend tiefgründig soll der Ausbau der Kämpfer vonstattengehen. Jede Klasse verfügt dazu über einen Fähigkeitenbaum, der bis zu vierzig Skills enthält.

Aufgeteilt ist der Baum in vier Quadranten, die jeweils andere Spielstile und Ausrichtungen ansprechen. So lässt sich die Support-Klasse zum Strategen, Kampfmediziner, Surgeon und Paragon entwickeln. In der Präsentation konnten wir einen kurzen Blick auf einen recht weit entwickelten Paragon werfen, der über Fähigkeiten wie „Lock and Load“ (lädt das ganze Squad nach), „Empower“ (überträgt Aktionspunkte auf Verbündeten) und „High-Powered Shot“ (Schuss mit 50% Schadensbonus) verfügt.

Epische Bosskämpfe

Eine spannende Besonderheit von Gears Tactics sind die Bosskämpfe, in denen sich unser Squad gegen gewaltige Exemplare der Locust-Horde behaupten muss. Die Entwickler demonstrierten uns dies anhand eines Gefechts gegen einen Corpser, ein riesiges spinnenartiges Vieh, das mit seinen acht Beinen einen Schild vor sich aufbaut. Ziel ist es, das Monster dazu zu bringen, seine Beine anzuheben und seinen verwundbaren Körper zu entblößen. Dazu ist besonders Explosionsschaden hilfreich. Doch der Boss ist leider nicht allein, sondern schickt unserem vierköpfigen Team auch noch diverses Kleinvieh entgegen.

In der ersten Runde bewegen wir unsere Truppe also zunächst in gute Positionen, um die kleinen Gegner zu bekämpfen. Mit Feuerschutz und einer Annäherungsmine erzielen wir dabei auch erste Erfolge, doch das Spiel macht schnell deutlich, dass uns hier eine ordentliche Herausforderung erwartet. So hebt der Boss seine Beine, was ihn zwar anfällig für Schaden macht, aber gleichzeitig bereitet er eine großflächige Attacke mit seinen Gliedmaßen vor. Wir müssen daher dringend dafür sorgen, unsere Leute aus der Gefahrenzone zu bewegen. Als wäre das noch nicht genug, taucht hinter uns ein sogenanntes E-Hole auf, aus dem ab der nächsten Runde weitere Locust strömen werden.

Leider war es uns nicht vergönnt, den kompletten Bossfight zu bestreiten, da sich die Zeit der Präsentation bereits dem Ende zuneigte. Wir haben noch die folgende Runde ausgeführt, in der wir unsere Leute außerhalb des Angriffsbereichs des Corpers in vermeintlich guten Positionen platziert haben. Dabei konnten wir sogar wenigs-



Jede der fünf Klassen von Gears Tactics verfügt über solch einen umfangreichen Skillbaum, in dem sich die Charaktere in vier verschiedene Richtungen entwickeln lassen.



Das Spiel ist durchgehend sehr gut inszeniert, was auch die Bosskämpfe episch in Szene setzt.

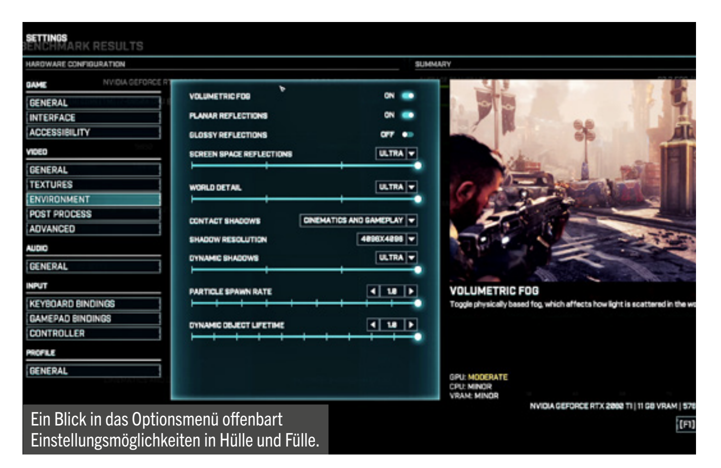
Die Ausrüstung jedes Soldaten lässt sich individuell anpassen, lackieren und modifizieren.

tens einmal auf den Boss selbst feuern, was uns verdeutlicht hat, dass der Brocken offenbar über ziemlich viel Lebenspunkte verfügt. Als letzte Aktion erleben wir noch den folgenden Zug des Feindes, bei dem gefährliche Gegner aus dem angesprochenen Loch gekrochen kommen und uns in eine neue prekäre Lage bringen. Taktisch hat das Spiel also in jedem Fall einiges an Herausforderungen zu bieten.

Soldat in rosa Rüstung

Nur einen kurzen Einblick haben wir in das erhalten, was Gears Tactics abseits der Schlachtfelder und Zwischensequenzen zu bieten hat. Es scheint aber kein übergeordnetes Meta-Game mit Basenbau und so weiter zu geben, wie man es von XCOM kennt. Stattdessen werden die einzelnen Missionen über ein simples Menü ausgewählt. Dort wird auch das Squad zusammengestellt, das aus verschiedensten Einheiten bestehen kann. Neben einigen für die Story relevanten Charakteren, werden im Verlauf der Kampagne auch diverse zufallsgenerierte Kämpfer rekrutiert. Diese lassen sich umfangreich im Aussehen von Gesicht und Ausrüstung anpassen.

Allgemein hält Gears Tactics eine große Palette an optischen Anpassungsmöglichkeiten bereit, mit denen auch das Erscheinungsbild der Heldencharaktere weitreichend verändert werden kann. Die Entwickler zeigen uns das kurz anhand der Rüstung von Gabe Diaz, die sie in grelles Rosa und Gelb gefärbt, mit einem Ziegelsteinmuster versehen und der sie einen Texturüberzug verpasst haben, der sie stark mitgenommen aussehen lässt. Neben den optischen Anpassungen lässt sich die Ausrüstung auch mit verschiedenen Verbesserungen ausstatten. So gibt es für Waffen diverse Mods wie Zielvorrichtungen, Magazine, Schulterstützen und so weiter, die jeweils unterschiedliche Werte mit sich bringen.


Ein Blick in das Optionsmenü offenbart Einstellungsmöglichkeiten in Hülle und Fülle.

Ein PC-Spiel für PC-Spieler

Immer wieder betont haben die Entwickler, dass sie mit Gears Tactics erstmals ein richtiges PC-Spiel für PC-Spieler entwickelt haben. Zwar erscheint das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt irgendwann auch für die Xbox One, bei der Entwicklung stand aber zunächst der PC im Vordergrund. Das soll auch in den Spiel-Optionen deutlich werden, die Unmengen an Anpassungsmöglichkeiten bieten werden. Die Entwickler gaben uns einen kurzen Einblick in das Optionsmenü, das jede Menge Grafikeinstellungen in den Bereichen Allgemein, Texturen, Umgebung, Post Processing und Erweitert zur Verfügung stellt. Um die richtigen Einstellungen zu wählen, bietet das Spiel auch einen integrierten Benchmark.

Darüber hinaus wird es diverse Einstellungsmöglichkeiten für das Interface, den Sound, die Tastenbelegung sowie Zugänglichkeitsfeatures geben. Beim Start eines neuen Spiels stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sowie der bekannte Ironman-Modus, bei dem kein Missionsneustart oder Rückzug möglich ist, zur Verfügung. Ob dies genügend Herausforderungen auch für die erfahrensten Taktik-Veteranen bietet, erfahren wir zum Release des Spiels. Gears Tactics erscheint am 28. April 2020 im Windows-10-Store sowie auf Steam. ❑

MATTHIAS MEINT



„Potenziell guter Taktik-Spaß, auch für Gears-Neulinge.“

Nachdem ich jetzt ein wenig vom Spiel gesehen habe, bin ich durchaus sehr neugierig auf Gears Tactics geworden. Und das, obwohl ich mit der Gears-Reihe bisher wenig Berührungspunkte hatte. Als Fan von XCOM finde ich mich im Gameplay des Spiels aber sofort wieder. Die Entwickler von The Coalition und Splash Damage haben sich hier genau im richtigen Maße vom großen Vorbild inspirieren lassen, ohne es zu sehr zu einer bloßen Kopie verkommen zu lassen. Dafür sorgen allein schon Gears-typische Skills wie der Kettensägeneinsatz oder die Hinrichtungen, die insgesamt eine wesentlich aggressivere Action erzeugen, als das in einem XCOM der Fall ist. Noch nicht sicher bin ich mir, wie sich das fehlende Meta-Game über den einzelnen Missionen auswirkt. Ich kann mir aber gut vorstellen, dass die cineastische Kampagne hier viel stärker zum Zusammenhalt des Gesamtkonstrukts beiträgt. Da es sich um ein Prequel handelt, vermutlich auch ein guter Einstieg für Gears-Neulinge wie mich.



Trials of Mana

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. April 2020

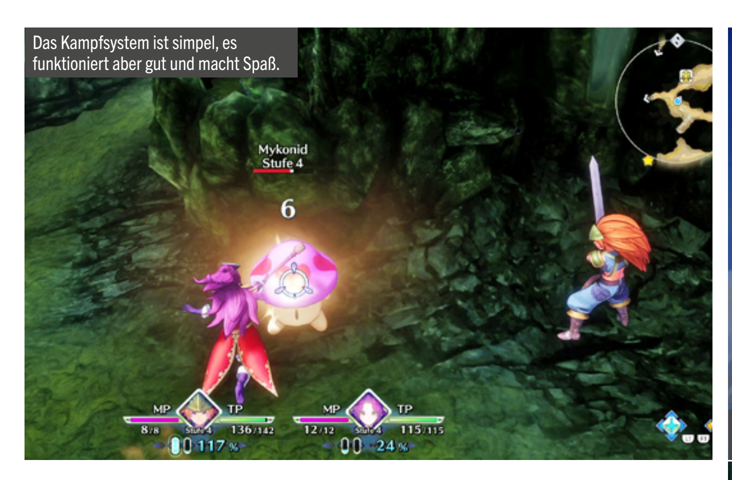
Die Rückkehr eines Klassikers, den hierzulande beinahe niemand kennt!

Von: Lukas Schmid

Mit dem Remake des SNES-Klassikers Secret of Mana für die aktuelle Konsolengeneration hoffte Square Enix vor einiger Zeit, sowohl das Nostalgiebedürfnis alteingesessener Fans anzapfen zu können als auch neue Spieler für den Titel zu begeistern. Was man dabei übersah: Um das zu erreichen, hätte man ein Spiel abliefern müssen, das nicht voller technischer Fehler, grafisch unansehnlich und spielerisch veraltet oder im Vergleich zum Original verschlimmbessert war. Immerhin, dieser Reinfall hatte auch sein Gutes, denn die Macher haben aus ihren Fehlern gelernt. Für ihr neues Projekt setzten die Entwickler zwar erneut auf eine Neuauflage, allerdings kommt dieser, wie wir nach mehreren Stunden Anspielen bestätigen können, all die Mühe und Liebe zuteil, die wir bei Secret of Mana schmerzlich vermisst haben. Allzu viele Spieler jedoch dürften Trials of Mana gegenüber nicht dieselben nostalgischen Gefühle hegen, die in ihnen beim Gedanken an Secret of Mana geweckt werden. Das ebenfalls auf dem SNES beheimatete Trials of Mana blieb nämlich bis zum Jahr 2019 ausschließlich dem japanischen Markt vorbehalten, bevor es im Rahmen der Nintendo-Switch-exklusiven Collection of Mana erstmals übersetzt und auch in Europa und den USA angeboten wurde.

Alles beim Alten im Neuen

Jetzt dürfen wir also innerhalb weniger Monate gleich zweimal im selben Spiel ran! Auf den ersten Blick dürfte aber den wenigsten auffallen, dass es sich um dasselbe Abenteuer handelt. Die Grafik wurde nämlich massiv überarbeitet. Wir laufen durch eine vollkommen dreidimensio-



Das Kampfsystem ist simpel, es funktioniert aber gut und macht Spaß.

Je nachdem, wen wir als primären Protagonisten wählen, erwartet uns ein anderer Oberbösewicht.



Mittels Ringmenü greifen wir auf Items, Zauber und Spezialangriffe zu. Dabei friert das Geschehen ein und wir haben alle Zeit der Welt zum Auswählen.

nal dargestellte Welt, können die Kamera frei bewegen und freuen uns über nette kleine Details allenthalben. Mit der Brillanz eines Final Fantasy 7 Remake kann das Abenteuer nicht mithalten, es sieht aber wirklich ungemein nett und stimmig aus. Vor allem ist es schön, dass der Stil des Originals nicht verloren gegangen ist. Man erkennt weiterhin die Figuren, die nun aussehen wie hübschere Versionen der Artworks von anno dazumal und die Welt mit all ihren Bewohnern, Widersachern und Lokalitäten versprüht den bekannten Mana-Charme. Verzichten können hätten wir auf die übertrieben sexualisierte Darstellung so mancher Frauenfigur, allen voran unserer Partymitglieder Resi und Angela. Aber das sind wir von JRPGs ja schon gewohnt. Ebenso hochwertig zeigt sich die Sprachausgabe, die nicht in allen, aber bei vielen Gesprächen zu hören ist. Wahlweise kann Japanisch oder Englisch gewählt werden, gut sind beide Versionen. Auf eine deutsche Tonspur wurde leider verzichtet, hier muss auf gut geschriebene Untertitel zurückgegriffen werden. Auch die musikalische Untermalung konnte uns beim Anspielen überzeugen. Schön: Wer will, kann in den Optionen jederzeit zwischen den neu arrangierten Melodien und dem Originalsoundtrack wechseln.

Von Schwertern und Steinen

Angesichts dieser drastischen technischen Verbesserungen, die das maue Remake von Secret of Mana nun gleich doppelt dumm aussehen lassen, dürfte es nicht verwundern, dass auch die Präsentation der Handlung wesentlich aufgemotzt wurde. Trotzdem fühlt sich Trials of Mana nicht so überproduziert an, wie es in vielen anderen modernen Square-Enix-Rollenspielen der Fall ist. Hier wird kein Herzschmerz mit Eimern ausgeleert, keine sich selbst zu ernst nehmenden Figuren hetzen durch eine düstere Handlung voller klischeehaft geschriebener Dialoge – es ist eine schöne, simple Handlung, halt hübscher erzählt als zuvor. Worum geht's? Sechs Helden machen sich auf, um acht Manasteine zu finden, das legendäre Manaschwert zu neuem Leben zu erwecken und den Untergang der Welt zu verhindern – klassisches JRPG-Material also. Ein Twist ist, dass wir zwar die Auswahl aus sechs verschiedenen Helden für unser Team haben, aber nur drei davon pro Durchgang wählen können. Jeder kommt mit einer kleinen, spielbaren Vorgeschichte daher, zudem verändert sich je nachdem, wen wir vor Spielbeginn als primären Protagonisten wählen, die Rolle unseres Erzfeindes.

Heldenhaftes Sechserpack

Durch diese leichten Handlungsunterschiede wird der Wiederspielwert erhöht, zudem ändert sich auch das Gameplay. Schließlich verfügt jede Figur über einen anderen Schwerpunkt. Durand ist der klassische Schwertkämpfer, Angela versteht sich am besten in Magie, Adlerauge ist besonders flink, Resi ist als Allrounder in allen Belangen gut ausgerüstet, Kevin kann richtig kräftig austeilen und der niedlichen Charlotte macht als Heilerin niemand etwas vor. Das Echtzeit-Kampfsystem wurde in der Neuauflage verändert – im Original war unsere Angriffskraft von einer sich automatisch aufladenden Leiste abhängig –, bleibt aber sehr zugänglich. Wir verfügen über einen leichten und einen starken Angriff, können per Shortcuts auf Magie und Spezialangriffe zurückgreifen und Items nutzen. Das kennt man so ähnlich aus zig anderen Spielen, es funktioniert aber sehr gut. Auch sonst wird bekannte Kost geboten: Wir kaufen neue Waffen und Ausrüstung, leveln auf, indem wir Feinde bezwingen und investieren so verdiente Punkte in kleinen Talentbäumen. Unser Weg führt uns



Trials of Mana scheint nicht allzu herausfordernd zu werden, auch im Gefecht gegen den ersten Boss hatten wir keinerlei Probleme. Es existiert aber ein härterer Schwierigkeitsgrad.

Die Grafik des Spiels reißt keine Bäume aus, ist aber ungemein liebevoll umgesetzt und wirkt, als hätte man die Artworks des SNES-Originals zum Leben erweckt.

auf relativ linearen Pfaden durch eine frei erforschbare Welt. In dieser werden kleine Gemeinden durch Routen, Höhlen und andere Areale verbunden, in denen allerlei Widersacher, versteckte Schatzkisten und mehr auf uns warten. Um die Story voranzutreiben, reicht es meist, einfach zu einem Punkt auf der Karte zu gehen oder mit einer markierten Figur zu sprechen. Ab und an erwarten uns große, fiese Bosse, die – ein wenig Grinding vorausgesetzt – den bisherigen Erfahrungen nach aber kein allzu großes Problem darstellen dürften.

Das Ende nach dem Ende

Generell scheint Trials of Mana nicht allzu schwer zu werden. Die Demo spielten wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und hatten dort keinerlei Probleme, ja, sind kein einziges Mal auch nur in die Verlegenheit gekommen, dem Game-over-Bildschirm nahe zu kommen. Wer zumindest ein wenig mehr Herausforderung sucht, für den gibt es dankenswerterweise einen härteren Modus. Allzu viel abseits des Weges dürfte es übrigens nicht zu tun geben. Die Struktur des Abenteuers orientiert sich stark an jener des Originals und Nebenquests waren dort Mangelware. Etwa 25 Stunden war man einst in der Welt von Trials of Mana unterwegs – etwas mehr dürfte es im Remake aber schon sein, denn hier wurde nach dem eigentlichen Abschluss der Handlung noch ein komplettes, neu entwickeltes Epilogkapitel hinzugefügt. Und das ist nicht die einzige Neuerung: Unsere Figuren können im Rahmen ihres Spezialgebiets im Laufe des Spiels in ihren Klassen aufsteigen, hier wurde eine zusätzliche, finale Stufe implementiert. Neu dabei ist außerdem die Suche nach dem sogenannten Kaktusfratz, einer kleinen Kreatur, die sich an verschiedenen Orten in der Spielwelt versteckt. Finden wir sie, dann erhalten wir Belohnungen. Und wer nicht genug vom Spiel bekommen kann, darf danach im New Game Plus ran.



Auch, wenn Trials of Mana hierzulande recht unbekannt ist, so ist der Stil der Reihe doch dank Secret of Mana sehr beliebt und er wurde im Remake gut umgesetzt.

Helden retten einsam

Leider ersatzlos gestrichen wurde der Koop-Modus des Originals. Laut Entwicklern entschied man sich bewusst gegen diese Option, weil man sich auf eine hochwertige Einzelspielererfahrung konzentrieren wollte. Das mag für uns hier in Europa, die nicht mit dem Spiel aufgewachsen sind,

Die sehr sexualisierte Darstellung der Frauenfiguren hätten wir nicht unbedingt gebraucht, sie ist bei JRPGs aber gang und gäbe.

nicht so eine große Sache sein wie für japanische Fans, schade ist es aber allemal; gerade mit Blick auf Secret of Mana, dessen Mehrspielerpart auf dem SNES vielen alten RPG-Hasen noch gut in Erinnerung sein dürfte. Immerhin hier hat die Neuauflage von Secret of Mana gegenüber jener von Trials of Mana die Nase vorn, denn dort durfte man erneut zu dritt ran. Aber auch auf unserem Einzeltrip waren wir während des Anspielens von Trials of Mana sehr angetan. Es ist wahrlich kein revolutionäres Abenteuer und fühlt sich von seiner Machart ziemlich altmodisch an. Gerade das zeichnet es aber positiv aus, denn es zeigt, dass ein Spiel nicht immer ein riesiges Budget, komplexe Mechaniken und andere Kinkerlitzchen braucht, um zu funktionieren. Manchmal reichen Herzblut bei der Gestaltung, eine liebevolle Präsentation und ein Gespür für das, was die Fans sich wünschen, schon vollkommen aus. Wem Final Fantasy 7 Remake im Vergleich zum Original zu andersartig ist, um erneut in die nostalgische Rollenspiel-Welt der 1990er-Jahre zurückkehren zu wollen, der dürfte mit Trials of Mana einen mehr als gelungenen Ersatz erhalten. ❑

Je nachdem, wen wir in unsere Party wählen, erhalten wir unterschiedliche Vorgeschichten, die wir auch selber spielen können.

LUKAS MEINT



„Alte Qualitäten und moderne Annehmlichkeiten“

Mit Secret of Mana hat Square Enix sich vor einiger Zeit gehörig in die Nesseln gesetzt. Kenner des Originals wie ich wurden durch das unansehnliche Design abgestoßen, welches jeglichen Charme vermissen ließ, Erstspieler wohl auch, weswegen sie das an und für sich nach wie vor anständige Gameplay dahinter vielleicht niemals erleben durften. Mit Trials of Mana hat Square Enix ganz offensichtlich aus diesem Fehler gelernt, denn nicht nur sieht es wirklich ungemein hübsch aus, ihm gelingt auch eine sehr kompetente und durchdachte Mischung aus alten und neuen Elementen. Dass hier Qualität drinsteckt, zeigt die Tatsache, dass ich sehr angetan von dem bin, was ich sehen und spielen konnte und sogar eine Art Nostalgie verspürte, obwohl ich mit dem Original das erste Mal 2019 in Kontakt gekommen bin. Das Spiel füllt die Lücke, die das Secret-of-Mana-Remake gelassen hat! Schade finde ich bloß, dass der Koop-Modus des Ur-Spiels gestrichen wurde, denn zu zweit oder dritt würde das Erforschen und Kämpfen wohl noch mehr Laune machen. Aber auch so werde ich mir Trials of Mana definitiv zu Gemüte führen, wenn es Ende April erscheint.

Eiskalter Szenenwechsel: Während ihr in Wasteland 2 Arizona beschützt habt, verschlägt es euch diesmal ins schneebedeckte Colorado.

Wasteland 3

Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertain.
Hersteller: inXile Entertain./Deep Silver
Termin: 28. August 2020

Von: Wolfgang Fischer

Tolle Atmosphäre, eine stimmige Präsentation und absurd blutige Gefechte: Nur ein paar der Aushängeschilder dieses außergewöhnlichen Retro-Rollenspiels.

Als inXile Entertainment 2014 Wasteland 2 veröffentlichte, ging für Fans des kultigen RPGs Wasteland ein Traum in Erfüllung. Endlich durften sie wieder als Desert Rangers in der postapokalyptischen Einöde für Recht und Ordnung sorgen. Die Wasteland-Rollenspiele versetzen euch nämlich in eine düstere Zukunft, mehr als 100 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden befinden sich in ständigen Auseinandersetzungen mit marodierenden Banden, Robotern und mutierten Scheußlichkeiten. Wasteland 3 setzt storytechnisch an das Ende des zweiten Teils an, ohne große Vorkenntnisse zu erfordern. Diesmal verschlägt es die Rangers in das eiskalte Colorado, wo es für die Ödland-Gesetzeshüter um nicht weniger als die Existenz ihrer Organisation geht.

Auf ins eiskalte Colorado

Von der Spielmechanik her ähneln Wasteland 2 und auch 3 den ersten beiden Fallout-Teilen: Ihr reist mit einer Gruppe von Kampfgefährten durch die offene Spielwelt, sprecht mit Überlebenden, löst Quests und kämpft. Die Gefechte mit Deckungssystem laufen rundenbasiert ab und was ihr alles darin anstellen könnt, hängt von sogenannten Action Points ab. Alle Aktionen (bewegen, in Deckung gehen, nachladen, schlagen, schießen, Medipacks nutzen usw.) kosten Punkte und wollen wohlüberlegt sein. Während Atmosphäre, Spielwelt, Charaktere und Nebenaufgaben in Wasteland 2 schon richtig gut waren, konnte die Story der Hauptquest dieses Niveau nicht über die mehr als 50 Stunden Spieldauer halten. Auch in Sachen Grafik und Präsentation war Wasteland 2 bei seiner ersten Veröffentlichung keineswegs auf dem Stand der Zeit. Und auch was die Spielmechanik und die Benutzeroberfläche anging, gab es noch Luft nach oben. Der im Jahr 2015 erschienene Director's Cut sorgte für diverse Verbesserungen, löste aber nicht alle Probleme. Für Wasteland 3, das jüngst auf den 28. August 2020 verschoben wurde, haben sich die Entwickler viel vorgenommen, um ein runderes, komfortableres Spielgefühl zu bieten, ohne dass darunter die grandiose Atmosphäre leidet. Im Rahmen eines Anspiel-Events mit der Beta-Backer-Version, die die ersten paar Spielstunden umfasst, konnten wir uns davon überzeugen, dass inXile Entertainments Rollenspiel diesmal wirklich die Erwartungen erfüllt.

RPG mit vielen guten Macken

Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrads und nach dem sehr atmo-



Freund oder Feind? Der Patriarch ist der mächtige Herrscher über den Bundesstaat Colorado. Für ihn erledigt ihr massig Quests.


Schneetauglicher Kampf-Truck: Der Kodiak ist ein gepanzertes Fahrzeug, mit dem ihr Colorado erforscht. Im Laufe des Spiels könnt ihr es aufbessern.

Ein echtes Feuergefecht: Viele Kämpfe lassen sich deutlich abkürzen, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Ranger oder die Besonderheiten der Umgebung (Explosivfässer) nutzt.

sphärischen Intro des Spiels geht's direkt in die komplett überarbeitete Charaktererstellung. In Wasteland 2 habt ihr eine aus vier Rangern bestehende Kampfgruppe erstellt, die im weiteren Verlauf des Spiels dann durch „Gastkämpfer" erweitert wurde. In Wasteland 3 sucht ihr euch eines von fünf vorgefertigten Charakter-Duos aus oder erstellt einfach zwei neue Starthelden. Dabei dürft ihr neben dem Aussehen, dem Geschlecht und der Startwaffe auch Punkte auf 7 Attribute und 22 Fertigkeiten verteilen. Warum ein Duo? Weil ihr Wasteland 3 auch kooperativ mit einem Freund spielen könnt, der zu einem beliebigen Zeitpunkt ein- und auch wieder aus dem Spiel aussteigen kann. Das Salz in der Suppe, was die Charaktererschaffung angeht, sind aber Macken. Jeder Held darf eine von 17 Macken haben, die euch gewaltige Vorteile im Austausch für ebenso substanzielle Nachteile geben. Wer sich für die Macke „Sadomasochist" entscheidet, dessen Charakter nimmt 35 Prozent mehr Schaden, teilt aber auch 50 Prozent mehr Schaden aus. „Todeswunsch" hingegen sorgt dafür, dass euer Charakter keinerlei Rüstung tragen kann, dafür erhält er drei zusätzliche Aktionspunkte pro Runde.

Blutige Rundenkämpfe

Nach der Charaktererstellung wirft euch das Spiel gleich in den ersten Kampf. Zusammen mit verbündeten Truppen müsst ihr euch eine Vielzahl an Gegnern vom Leib halten. Kämpfe laufen immer noch rundenbasiert ab, jedoch nicht so wie in Wasteland 2, wo es eine Zugreihenfolge für alle Charaktere gab. Stattdessen ziehen die verschiedenen, am Kampf beteiligten Fraktionen jetzt gruppenweise. Die Gefechte fühlen sich insgesamt flüssiger, aber auch spannender an, weil sich die Entwickler im Hinblick auf die Kriegsschauplätze viele Gedanken gemacht haben. An vielen Stellen (nicht nur in Kämpfen) bietet euch das Spiel mehrere Lösungswege. Was in den Kämpfen sofort auffällt, ist der extrem hohe Gewalt- und Splatter-Faktor, der so überzeichnet ist, dass es an vielen Stellen schon fast wieder zum Lachen ist.

Guter Freund: Schneepanzer

Habt ihr die recht kurze, von Tutorials durchzogene Einstiegssequenz durchgespielt, geht Wasteland 3 erst richtig los. Der Patriarch, euer Verbündeter in Colorado schenkt euch einen alten Army-Stützpunkt als Basis für eure Operationen. Hier dürft ihr mithilfe des Charaktereditors eure Abenteuergruppe auffüllen. Oder, wenn ihr mit eurer Wahl zu Beginn nicht glücklich seid, komplett neue Helden wählen oder erschaffen. Darüber hinaus dürft ihr eurer Truppe zwei weitere Charaktere hinzufügen, vorausgesetzt, ihr findet auf euren Reisen durch das eisige Ödland Colorados kampfkräftige Überlebende, die sich euch anschließen. Für den nötigen Reisekomfort sorgt ein gepanzertes Fahrzeug, das ihr auch in bestimmten Kämpfen (das erste Mal im Tutorial) einsetzen dürft. Die Waffensysteme eures Kodiak (so heißt der Kampf-Truck) sind verheerend und dienen vor allem dazu, feindliche Panzer und Drohnen zu bekämpfen. Im Laufe des Spiels dürft ihr das schneetaugliche Fahrzeug aufbessern und mit neuen Waffensystemen ausstatten.

Quests bis zum Abwinken

Auch wenn wir schon ein wenig mehr über die Story von Wasteland 3 wissen, wollen wir euch nicht den Spaß verderben, selber herauszufinden, was faul im Staate Colorado ist. Eure ersten Hauptaufgaben bestehen darin, die aufmüpfigen Kinder des Patriarchen unter Kontrolle zu bringen. Das ist natürlich nicht alles. Direkt neben eurer Basis befindet sich eine der bedeutensten Siedlungen von Wasteland 3, in der es vor Quests und Herausforderungen nur so wimmelt. An jeder Ecke will jemand, dass ihr ihm helft und selten ist so eine Hilfestellung ohne Weiteres möglich. Unterhaltungen mit NPCs sind in Wasteland 3 hübscher in Szene gesetzt und komfortabler zu nutzen. Bei storyrelevanten Gesprächen ist das virtuelle Gegenüber gar animiert.

Unser Fazit nach ein paar Spielstunden: Alles in Wasteland 3 wirkt durchdachter und weitaus komfortabler. Dazu kommt eine verbesserte Grafik mit aufgebesserter Präsentation. Wir sind auch guter Dinge, dass es den Entwicklern gelingen wird, das hohe Niveau der englischen Bildschirmtexte und Dialoge (werden in der deutschen Fassung nicht übersetzt, aber untertitelt) auch ins Deutsche zu übertragen. ❑

WOLFGANG MEINT



„Extrem unterhaltsam & echt blutig: Wasteland 3 muss man einfach lieben."

Das Gameplay in Wasteland 2 und im verbesserten Director's Cut war alles andere als perfekt: an vielen Stellen unnötig umständlich und was die Benutzeroberfläche anging auch unkomfortabel. Und dennoch war der Wasteland-Nachfolger, auf den Fans viel zu lange warten mussten, so etwas wie ein ungeschliffener Diamant. Wasteland 3 stellt, wenn sich der Eindruck aus der etwa drei Spielstunden umfassenden Backer-Beta-Fassung bestätigt, in jeder Hinsicht eine Verbesserung dar. In manchen Fällen sind es nur kleine, feine Änderungen am Gameplay, die sich aber merklich auf das Spielgefühl auswirken. An anderer Stelle, zum Beispiel der Präsentation und Grafik, haben die Entwickler mächtig gefeilt. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass die Hauptstory diesmal etwas packender und wendungsreicher ausfällt und dass es den Entwicklern von inXile Entertainment in den verbleibenden Monaten gelingt, die letzten Bugs zu beseitigen.

Gute Spiele mit Predator-Lizenz gab es bisher kaum. Hunting Grounds wagt einen neuen Versuch.

Genre: Multiplayer-Action
Entwickler: Illfonic
Hersteller: Sony
Termin: 24. April 2020

Von: David Benke

Predator: **Hunting Grounds**

Der neue Multiplayer-Titel kommt mit einem netten Spielprinzip und einem großen Namen daher. Aber reicht das zum Erfolg?

Auf der letztjährigen Gamescom gehörte Predator: Hunting Grounds zu den wenigen großen Überraschungen. Von dem damals noch PS4-exklusiven Multiplayer-Titel war im Vorfeld der Messe nämlich tatsächlich gar nichts bekannt. Und allein die Tatsache, dass Entwickler Illfonic hier mit einer großen Marke wie Predator im Gepäck anrückte, sorgte schon für Aufsehen. Auch unsere knapp 30-minütige Anspiel-Session wusste durchaus zu überzeugen – und das, obwohl wir nur eine Pre-Alpha-Version vorgesetzt bekamen. Bis zum Release sollte es schließlich noch einige Zeit dauern.

Am Ende ging dann aber doch alles schneller als gedacht: Knapp sieben Monate später hat Predator: Hunting Grounds ein konkretes Veröffentlichungsdatum, den 24. April 2020. Dann erscheint der Titel zudem nicht mehr nur für die Playstation, der Epic Games Store hat sich exklusiv die Vertriebsrechte auf dem PC gesichert. Und was hat sich beim Gameplay getan? Um diese Frage zu beantworten, haben wir uns am vergangenen Wochenende in die öffentliche Trial-Version gestürzt und verraten euch hier unsere ersten Eindrücke.

Alle gegen einen

Das Wichtigste vorneweg: Was ist Predator: Hunting Grounds überhaupt? Wie der Battle-Modus des kürzlich veröffentlichten Doom Eternal oder der Resistance-Mo-


Die Ballereien sind weder besonders anspruchsvoll noch realistisch. Spaß machen sie trotzdem.



Im Spielverlauf erwarten euch diverse Missionen, beispielsweise das Aufspüren eines LKW.



In den Waffenkoffer genannten Lootboxen erhaltet ihr jede Menge kosmetische Gegenstände.



Mit der Ingame-Währung Veritanium lassen sich zudem weitere Accessoires erwerben.

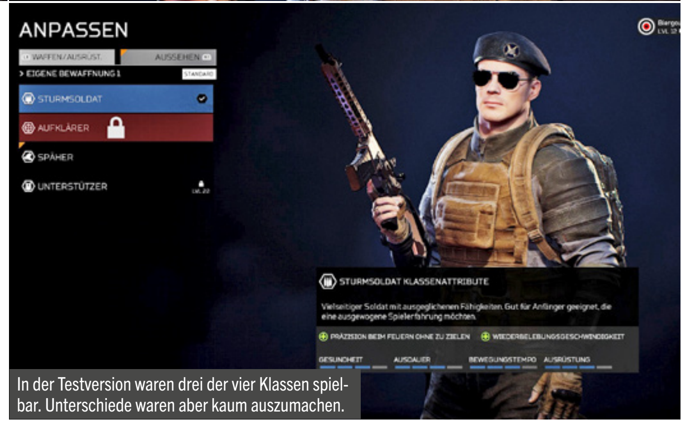
dus von Resident Evil 3 handelt es sich um eine asymmetrische Multiplayer-Erfahrung. Heißt: Die beiden Seiten, die hier gegeneinander antreten, sind unterschiedlich stark. Vier menschliche Marines machen im Dschungel Südamerikas Jagd auf einen Predator – oder eben umgekehrt.

Das Spielprinzip kennt man so schon aus Spielen wie Evolve und Konsorten. Der größte Unterschied zur Genrekonkurrenz liegt allerdings darin, dass das sogenannte Feuerteam nicht nur lebend von der Karte entkommen muss, nebenher gilt es innerhalb von 15 Minuten auch noch diverse Missionen zu erledigen. Auf den in der Beta spielbaren Maps Kaff, Entgleist und Dickicht erwarteten uns so mehrere mehrstufige Aufträge, die uns immer wieder an einen anderen Ort der Spielwelt verschlugen. Da diese Aufgaben bei jeder Partie unterschiedlich ausfallen, ist zudem stets für Abwechslung gesorgt. Mal sollt ihr Falschgeld an euch bringen, mal die Satellitenanlagen einer Guerilla-Rebellengruppe vernichten und mal Giftfässer neutralisieren.

Ehrlich gesagt läuft das aber oftmals auf dasselbe hinaus: Ihr ballert wild auf feindliche Ausrüstung oder Gegnerwellen. In Predator: Hunting Grounds steht ihr nämlich auch KI-Söldnern gegenüber, die ihr erledigen müsst. Die sind aber meist nicht mehr als Kanonenfutter, gehen die NPCs doch nicht in Deckung, sondern rennen euch stattdessen vor die Flinte oder reagieren auch mal gar nicht. Trotzdem sind die Ballereien recht unterhaltsam gestaltet. Klar, mit dem Gunplay eines Call of Duty kann die Spielerfahrung nicht mithalten. Die Knarren lassen etwa jeglichen Rückstoß vermissen und sind, gerade wenn ihr auf Distanz zielen wollt, auch schon mal ein wenig unpräzise. Dafür knallt es ordentlich und jede Auseinandersetzung beschert euch Erfahrungspunkte, mit denen ihr im Rang aufsteigt.

Der Dschungel als Laufsteg

Durch verdiente Level-ups schaltet ihr im Menü neue Ausrüstung und Waffenkisten frei. Das sind Lootboxen mit jeder Menge (gerne auch doppelter) Cosmetics wie Kopfbedeckungen, Brillen, Gesichtsbemalungen und Waffenskins. Die lassen sich alternativ auch mit der Ingame-Währung Veritanium kaufen. Mikrotransaktionen gibt es in Predator: Hunting Grounds dagegen (noch) keine. Was so auch besser ist, schließlich ist der Titel nicht Free2Play, sondern kostet je nach Version zwischen 30 und 60 Euro.

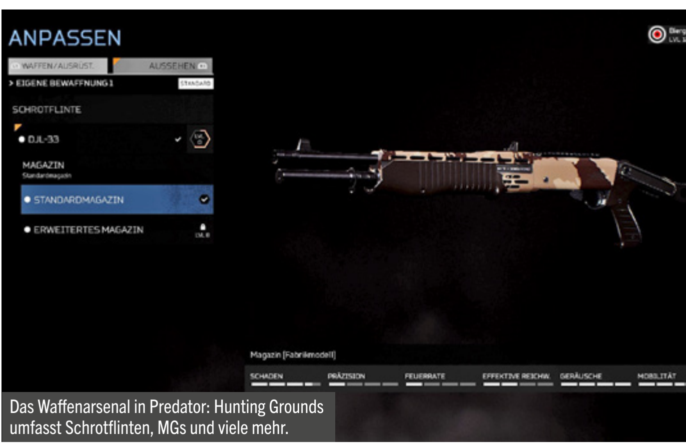


In der Testversion waren drei der vier Klassen spielbar. Unterschiede waren aber kaum auszumachen.

Wer sich mal durch die nicht enden wollende Flut an Accessoires geklickt hat, der kommt übrigens auch bei einigen sinnvollen Gegenständen an. Euer Marine lässt sich nämlich auch noch mit diversen Primär- und Sekundärwaffen ausstatten, die ihr aufleveln und dann mit Visieren oder erweiterten Magazinen verbessern könnt. Dazu gibt es noch Ausrüstung in Form von Granaten oder Stimpacks sowie die sogenannten Vorteile. Diese Perks erlauben euch etwa eine leisere Fortbewegung.

Bewaffnet und gefährlich

Neu dazugekommen im Vergleich zu unserem Gamescom-Termin: die Klassen. Im Spiel erwarten euch jetzt vier Archetypen wie der Sturmsoldat, der Späher oder der Unterstützer. Diese verfügen jeweils über unterschiedliche Charakterwerte, haben also beispielsweise mehr Lebensenergie, mehr Ausdauer oder mehr Platz für Ausrüstungsgegenstände. In der Beta haben wir natürlich mal mit allen verfügbaren Konstellationen herumexperimentiert, wirklich gelohnt hat sich das aber kaum. Am Besten spielt ihr einfach mit einem Sturmgewehr und der Standard-Klasse Sturmsoldat. Diese Kombination bietet die besten Überlebenschancen im Kampf mit dem Predator. Den Yautja-Jäger spielt ihr im Gegensatz zum Feuerteam übrigens in Third- statt in First-Person-Perspektive. Und auch sonst müsst ihr euch, solltet ihr in die Haut des Predators schlüpfen, auf einige Umstellun-



Das Waffenarsenal in Predator: Hunting Grounds umfasst Schrotflinten, MGs und viele mehr.



Wenn ihr als Predator den Sichtmodus benutzt, werden eure Gegner optisch hervorgehoben.

Im Tarnmodus seid ihr für eure Feinde weitestgehend unsichtbar, zumindest in der Theorie.

gen gefasst machen. Trotz Tutorial ist es etwas schwierig, die Fähigkeiten des geborenen Killers zu meistern, sodass es einige Zeit dauern kann, bis ihr erste Erfolgsmomente einfahrt. Nutzt idealerweise eure Wärmesicht, um eure Beute ausfindig zu machen, klettert mit euren Parkour-Skills durch die Baumwipfel, nutzt geschickt euren Tarnmodus und greift eure Gegner taktisch klug an. Am besten trennt ihr ein Mitglied vom Rest der Gruppe und macht ihm dann mit aufladbarer Plasmakanone oder Armklingen den Garaus.

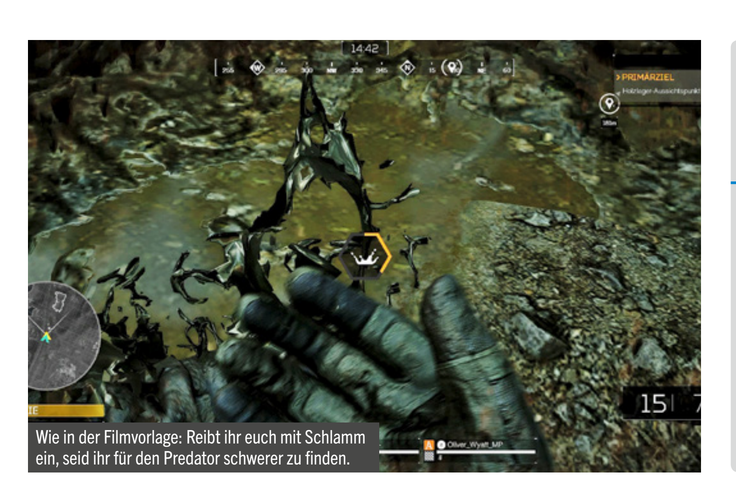
Balancing aus der Hölle

So einfach ist das in der Praxis allerdings leider nicht – vor allem aufgrund von Balancing- und Design-Problemen. Als Predator seid ihr nämlich nicht unbedingt der lautlose Jäger, den man erwarten würde. Stattdessen bewegt ihr euch deutlich hörbar durch den Dschungel und könnt trotz Tarn-Funktion von euren Gegnern entdeckt werden. Darüber hinaus kann sich das Feuerteam mit Schlamm bedecken, um eurer Wärmesicht zu entgehen, oder ganz einfach stets zusammenbleiben. Das Spiel zwingt die Marines nämlich eigentlich nie dazu, sich aufzuteilen. Nutzen eure Gegner dann auch noch klug das Ping-System oder den Voice-Chat, habt ihr als Predator kaum eine Chance – zumal für die Menschen-Fraktion auch noch die Möglichkeit besteht, gefallene Teamkameraden wiederzubeleben. Da kommt schnell mal Frust auf.

Verstärkt wird dieser durch das miserable Matchmaking. Wir haben auch schon mal über sechs Minuten lang im Hauptmenü gewartet, bis eine Lobby zustande kam. Die war dann teils nicht mal voll, sodass sogar 2-gegen-1-Partien entstanden, in denen der Predator natürlich enorme Vorteile hatte. Durch die optionale Crossplay-Funktion zwischen PS4 und PC könnten solche Probleme in der finalen Fassung natürlich gelöst werden. In unserer Testphase kamen aber weder plattformübergreifende Spiele noch Partys zustande.

Und wenn wir gerade schon am Meckern sind: Was ist denn bitte mit der Grafik los? Nicht nur bei uns sah Predator: Hunting Grounds oft matschig-unscharf aus. Auch in den angeschlossenen Foren beschwerten sich zahlreiche Spieler über Performance-Probleme – inklusive schlechter Framerate, Kantenflimmern, nachladenden oder niedrig aufgelösten Texturen, hölzernen Animationen und einem krassen Bewegungsunschärfe-Effekt.

Das könnte auch daran liegen, dass die Grafikeinstellungen ein Witz sind: Es gibt kein Antialiasing und auch sonst keine erweiterten Optionen. Ihr könnt einfach nur die Bildqualität an einem Regler hoch- und runterschrauben. Darüber hinaus lässt sich die Steuerung mit Maus und Tastatur, im Gegensatz zum Controller, nicht frei belegen. Hier macht sich klar bemerkbar, dass Illfonic bei der Entwicklung wohl nur die Konsole im Blick hatte und dann erst ein halbherziger Port nachgereicht wurde. Schade. ❑



Wie in der Filmvorlage: Reibt ihr euch mit Schlamm ein, seid ihr für den Predator schwerer zu finden.

DAVID MEINT



„Liebe Entwickler, denkt noch mal über eine Verschiebung nach!“

Predator: Hunting Grounds ist kein per se schlechtes Spiel. Das Katz-und-Maus-Spiel zwischen Marines und außerirdischem Jäger funktioniert sogar recht gut und machte mir in meinen knapp zehn Stunden Spielzeit durchaus Laune. Abgesehen vom soliden Gameplay-Grundgerüst gibt es allerdings nicht viel, was man loben kann. Die Grafik ist höchstens auf PS3-Niveau, das Matchmaking ein Graus, das Balancing noch nicht ausgereift. Zudem habe ich angesichts von Lootboxen und kosmetischen Items die akute Angst, dass hier nach Launch noch schöne Mikrotransaktionen eingeführt werden. Meine Empfehlung daher: Den Release noch mal verschieben, statt einen möglichen Vollflop auf den Markt zu werfen, der weder Publisher Sony noch den ohnehin schon kritisch beäugten Entwickler Illfonic in einem guten Licht dastehen lässt.


Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: King Art
Hersteller: Deep Silver
Termin: 01. September 2020

Iron **Harvest**

Von: Michael Leibner & Lukas Schmid

Wir haben die ersten Missionen der Kampagne gespielt und verraten, was vom erfolgreichen Kickstarter-Projekt von King Art Games zu erwarten ist.

Mit diversen Neuauflagen altbekannter Klassiker wie Age of Empires 1 und 2 hat das tot geglaubte Echtzeitstrategie-Genre neuen Wind bekommen. Auch wenn nicht alle Remaster-Versionen – wie etwa im Fall von Warcraft 3: Reforged – die Spieler begeistern können, zeigt sich, dass weiterhin ein großes Interesse am Genre besteht. Dieses Interesse versuchen die Entwickler von King Art Games aufzugreifen. 2018 sammelte das Studio 1,3 Millionen anstatt der eigentlich veranschlagten 450.000 US-Dollar für ihr Spiel Iron Harvest. Die Macher von Die Zwerge und Book of Unwritten Tales hatten bereits in der Alpha deutlich gezeigt, wo die Reise hingehen soll. Jetzt hatten wir die Möglichkeit, eine frühe Vorschau-Version anzuspielen.

An der Ostfront

Was Iron Harvest: 1920+ einzigartig macht, ist das Setting. Denn das basiert auf der Fantasiewelt des polnischen Künstlers Jakub Rózalski und trägt den Namen „World of 1920+.“ Die hierzulande recht unbekannte Fantasiewelt Rózalskis stützt sich auf eine alternative Geschichtsschreibung, welche nach den 1920er-Jahren angesiedelt ist. Im Mittelpunkt der Geschehnisse stehen die drei Reiche Sachsen, Polen und Russland. Nach dem Ersten Weltkrieg baut sich zwischen diesen eine Spannung auf, die in einen Krieg mündet. Das Interessante daran ist aber nicht unbedingt die politische Situation, sondern die Kriegsmaschinen, die in den Gefechten zum Einsatz kommen. Dank der Steampunk-Elemente des Universums werden haushohe Mechs in den Kampf geschickt, die sich in Form und Funktion stark unterscheiden.

Das Schicksal von Polonia

In den fünf Missionen, die in der Vorschau-Version spielbar waren, folgen wir der Protagonistin Anna Kos, einem zu Beginn noch kleinen Mädchen aus der Republik Polonia. In der ersten Mission bekommen wir die Grundmechaniken des Spiels beigebracht. Anna möchte zeigen, was sie draufhat, und tritt gegen eine Gruppe Jungs in einer Schneeballschlacht an. Wir müssen gegen die Überzahl der Jungs taktisch vorgehen, Deckungen nutzen und die Gegner von der Flanke angreifen. Im Verlauf der weiteren Missionen folgen wir Annas Aufstieg von der jungen Dame zur Hoffnungsfigur der Rebellen und treffen dabei


Der PZM-7 „Smialy“ ist ein Aufklärungs-Mech, der äußerst beweglich und schnell agiert. Seine riesige Waffe ist gut gegen die Panzerung anderer Mechs und verursacht großen Schaden. Allerdings hat sie eine hohe Nachladezeit.


Nachdem ein Mech zerstört wird, bleiben seine Überreste auf dem Schlachtfeld zurück.



Manche Mechs sind so groß und mächtig, dass sie eine ganze Armee in Schach halten können. Mit mehreren Anti-Mech-Trupps können wir aber auch solche Mechs zu Fall bringen.



Sollte eine Heldeneinheit den Löffel abgeben, kann man diese mit der Hilfe eines Infanterie-Trupps wiederbeleben. In dem Fall ist Onkel Lech der Übermacht des Gegners zum Opfer gefallen.

ebenfalls auf Onkel Lech und damit den Anführer der Rebellen. In der finalen Version des Spiels wird man ebenfalls die Möglichkeit haben, in die Rolle der Rusviets und der Sachsen zu schlüpfen und den Krieg aus deren Perspektive zu erleben. Denn jede der drei Fraktionen hat eine eigene spielbare Kampagne.

Company of Heroes mal anders

Während wir am Anfang nur Anna inklusive ihres Bärenbegleiters Wojtek und ein paar wenige Infanterie-Einheiten kontrollieren, werden uns über die weiteren Missionen mehr und mehr Mechaniken und Einheiten vorgestellt. Ähnlich wie in der Company-of-Heroes-Reihe gibt es nur wenige Gebäude und Einheitentypen. Es kommt darauf an, wie man diese einsetzt. Jede Einheit ist wichtig und kann mit genügend taktischem Geschick einen großen Einfluss auf dem Schlachtfeld haben. Speziell die Mechs, welche unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten besitzen, können eine Auseinandersetzung zu euren Gunsten entscheiden. Ressourcen werden durch das Einnehmen von Sektoren und das Aufsammeln von Vorratskisten generiert. Wer mit den Ressourcen jedoch nur Mechs baut, wird nicht weit kommen. Denn diese sind auf die Bodentruppen angewiesen. Die Mechaniker können die Mechs zum Beispiel reparieren, auch wenn sie sich im Kampf befinden. Jede Bodeneinheit hat zudem die Möglichkeit, ihre Ausrüstung und ihre Waffen zu wechseln. Erledigt man einen Anti-Mech-Trupp, bleiben die Waffen zurück. So kann zum Beispiel ein Sturmtrupp, welcher relativ wenige Ressourcen kostet, zu einem Anti-Mech-Trupp aufgerüstet werden. Neben dem Wechsel von Ausrüstung und Waffen sind Bodentruppen ebenfalls in der Lage, Kanonen und schwere Geschütze zu besetzen und diese zu steuern. Dadurch könnt ihr aus kostengünstigen Einheiten das Maximum herausholen. Zusätzlich besitzen die Einheiten wie auch Anna besondere Fähigkeiten. Grenadiere können beispielsweise Granaten werfen, Medics ein Lazarett bauen und Mechaniker können Gebäude, Stacheldraht und Befestigungen errichten. Wer also Erfahrung in Company of Heroes gesammelt hat, wird sich schnell in den Spielablauf und die Mechaniken von Iron Harvest einfinden.

Großes Potenzial und Probleme

Insgesamt bietet Iron Harvest: 1920+ einiges, auf das man sich freuen kann. Neben dem frischen Setting und der tollen Inszenierung stützt man sich auf altbewährtes Gameplay aus dem RTS-Genre und erweitert dieses durch detailgetreue sowie erfrischend andersartige Einheiten wie die unterschiedlichen Mechs. Die Vorschauversion hatte allerdings noch einige Schwachstellen und Fehler. Die Missionen erzeugen den Spielspaß durch eine künstlich hochgeschraubte Schwierigkeit. Jede Einheit ist wichtig und der Spieler muss sehr langsam vorgehen und einen Schritt nach dem anderen setzen, um gegen die haushohe Überzahl der Gegner anzukommen. Die Schwierigkeit wird somit aber nicht durch die taktische Raffinesse des Gegners erzeugt, sondern durch seine schiere Übermacht – der Spieler ist hingegen in seinem Handeln je nach Aufgabe und Anzahl der Einheiten limitiert. Deshalb hatten auch die Bugs, auf die wir gestoßen sind, einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen. Im Großteil der Missionen blieben Einheiten in Trümmern von Gebäuden oder Steinformationen hängen und konnten nicht mehr daraus befreit werden. Dadurch konnte unter anderem Annas Begleiter Wojtek für eine ganze Mission nicht genutzt werden. Zusätzlich hat die künstliche Intelligenz einige Probleme, die sich ebenfalls negativ auf das Spielerlebnis auswirken. An einigen Stellen funktioniert die Wegfindung nicht richtig, wodurch Einheiten durch Wände laufen, in denen sie wie auch Wojtek hängen bleiben, oder ahnungslos neben Gegnern herlaufen und deshalb nutzlos sind. Allgemein bekommt man gelegentlich das Gefühl, keine wirkliche Kontrolle über die Trupps zu haben. Die Einheiten reagieren oft langsam oder setzen Eingaben nicht zu hundert Prozent um. Beispielweise ist es schwierig, Bodentruppen hinter einer Deckung zu platzieren, da sie diese gerne auch mal überspringen oder nur die Hälfte dahinter Platz nimmt. Bis man die Truppen richtig platziert hat, ist die Hälfte schon gestorben. Trotz allem sind dies Fehler, die bis zur finalen Version behoben werden können – erfahrungsgemäß muss in einer frühen Vorschau-Version längst noch nicht alles stimmen. Die Missionen, die wir anspielen konnten, haben zumindest einen guten Eindruck bei uns hinterlassen und so sind wir gespannt, wie der Rest des Spiels aussieht und was Entwickler King Art Games bis zum Release noch verbessern kann. ❑

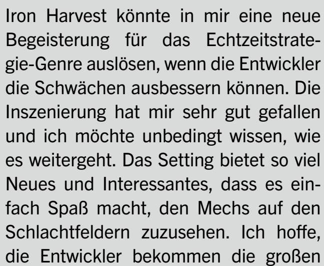


Der PZM-9 „Straznik" wurde für den Kampf gegen Infanterie konzipiert. Mit seinen Maschinengewehren und seiner hohen Feuerrate ist er äußerst tödlich. Durch seine einzigartige Beweglichkeit kann er auch während des Laufens auf Gegner feuern.

MICHAEL LEIBNER MEINT



„Ich freue mich auf den Release des Spiels!"



Iron Harvest könnte in mir eine neue Begeisterung für das Echtzeitstrategie-Genre auslösen, wenn die Entwickler die Schwächen ausbessern können. Die Inszenierung hat mir sehr gut gefallen und ich möchte unbedingt wissen, wie es weitergeht. Das Setting bietet so viel Neues und Interessantes, dass es einfach Spaß macht, den Mechs auf den Schlachtfeldern zuzusehen. Ich hoffe, die Entwickler bekommen die großen Probleme wie die KI in den Griff. Außerdem würde mir mehr Spieltiefe gefallen. Ich will gerne mehr taktisch herausgefordert werden. Die Gefechte ziehen sich aufgrund der Überzahl der Gegner in die Länge. Dadurch verlangsamt sich auch das Spieltempo, was dazu führt, dass sich einige Missionen langatmig anfühlen. Das Potenzial ist riesig und ich kann nur jedem RTS-Fan raten, Iron Harvest bei Release eine Chance zu geben.

Wie in den Battle-Royale-Shootern ist die Wahl der Landungszone ausschlaggebend. Hier haben wir die Gefängnisfestung ausgesucht und stellen uns schon mal darauf ein, dass wir es mit vielen Feinden zu tun bekommen.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Treyarch
Hersteller: Activision
Termin: 10. März 2020 (Beta)

Call of Duty: Warzone

Von: Matti Sandqvist

Kostenlos und Spaß dabei: Activision hat nun seinen eigenen F2P-Battle-Royale-Shooter und der macht uns unglaublich viel Laune!

Eigentlich war es dank einiger Leaks schon länger ein offenes Geheimnis: Activision möchte auf dem Markt der F2P-Battle-Royale-Shooter mitmischen und schickt seinen Platzhirsch zum Kampf um den heißbegehrten Thron. Am 10. März war es dann auch so weit, das kostenlose Call of Duty: Warzone startete in seine Beta-Phase. Innerhalb der ersten vier Tage wurde es auch sogleich über 15 Millionen Mal heruntergeladen – und das obwohl der Download fast 100 GB groß ist. Wir haben seit dem Launch auf dem PC und der PS4 so einige (na gut, viel zu viele!) der Gefechte bestritten und wollen euch zum einen erklären, was in Warzone nun enthalten ist und wie „kostenlos" das Ganze tatsächlich ist und zum anderen, warum wir bisher mehr als begeistert sind.

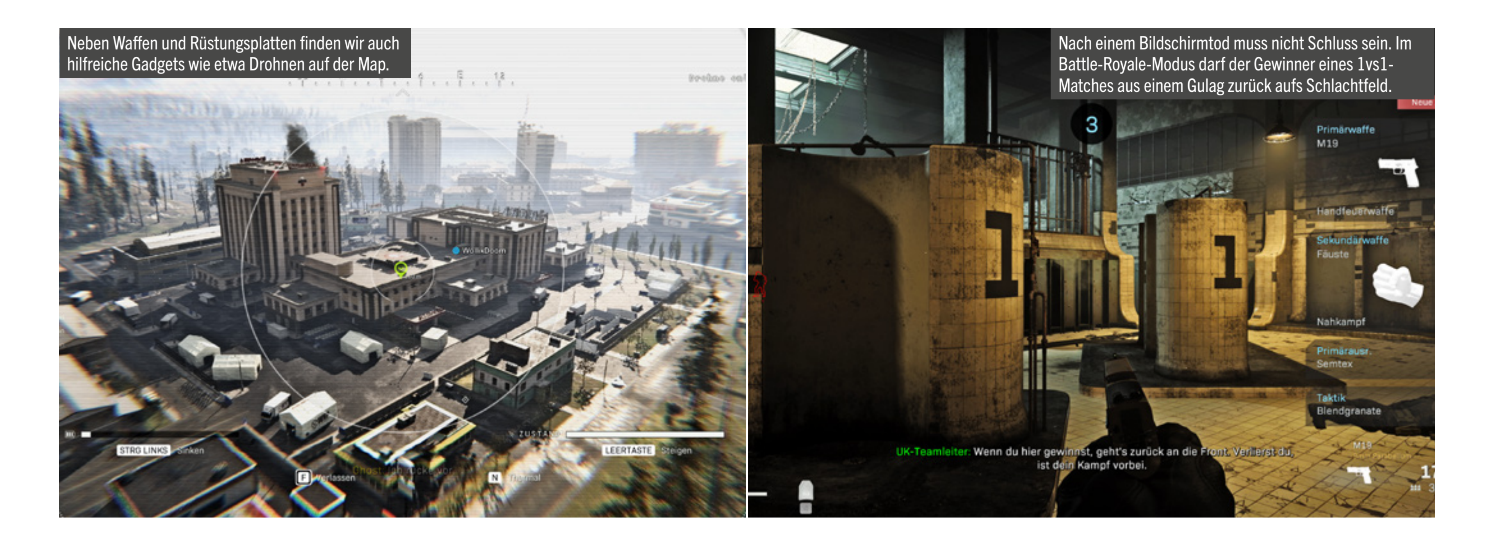
Für umme!

Federführend verantwortlich für die Entwicklung von Call of Duty: Warzone zeichnet Infinity Ward. Das wundert uns nicht, denn die Kalifornier haben ja bereits das neue Modern Warfare gemacht und Warzone ist im Grunde genommen nur ein zusätzlicher Modus für den Ego-Shooter. Um Warzone spielen zu können, müsst ihr aber Modern Warfare nicht kaufen. Warzone ist unbegrenzt gratis spielbar, allerdings könnt ihr dann nur die ersten 20 Tier-Stufen an Belohnungen freischalten. Wer den knapp zehn Euro teuren Battle Pass von Modern Warfare erworben hat, darf sich auf bis zu 100 Tiers voller Upgrades, Verbesserungen sowie optischer Zusätze wie etwa bunter Tarnmuster



Auch ohne Battle Pass schalten wir neue Visiere und andere Aufsätze für die Waffen frei, indem wir sie im Spiel verwenden.


Bis zu 150 Spieler landen auf der riesigen Map.


Neben Waffen und Rüstungsplatten finden wir auch hilfreiche Gadgets wie etwa Drohnen auf der Map.

Nach einem Bildschirmtod muss nicht Schluss sein. Im Battle-Royale-Modus darf der Gewinner eines 1vs1-Matches aus einem Gulag zurück aufs Schlachtfeld.

für die Wummen freuen. Anfangs dürfte man eh trotz der enthaltenen Tutorials ein wenig überfordert sein, daher empfehlen wir euch, nicht sogleich den Battle Pass zu kaufen. Wenn man die ersten 20 Tiers geschafft hat und die Kämpfe noch richtig Laune machen, kann man ja immer noch die zehn Euro ausgeben.

Experten am Werk
Activision selbst hat bereits mit dem Blackout-Modus von Black Ops 4 vorgeführt, dass sie imstande sind, einen sehr guten Battle-Royale-Shooter abzuliefern, der seit seinen Anfangstagen nicht nur technisch astrein ist, sondern obendrein eines der besten Map-Designs im Genre aufweist. Wir sind uns sicher, dass die Expertise von Treyarch, die den Blackout-Modus kreiert haben, bei der Entwicklung von Warzone keine unwesentliche Rolle gespielt hat. Dafür spricht zumindest der Fakt, dass bis auf einige unnötige Balancing-Bugs und Exploits der neue Battle-Royale-Shooter schon jetzt in der selbsterklärten Beta-Phase saugut funktioniert.

Für eine Handvoll Dollar
Doch Warzone bietet nicht nur einen Battle-Royale-Modus für bis zu sage und schreibe 150 Spieler, sondern zudem noch einen neuen Beutegeld-Modus, den wir aktuell sogar noch interessanter finden. In jener Variante müssen wir als (aktuell noch) dreiköpfiges Team die riesige Map nach Geld durchsuchen und so als Erster eine Million Credits sammeln. Die Kröten bekommen wir zudem dadurch, dass wir kleinere Missionen erledigen, in denen wir von Punkt A nach B auf der Map geschickt werden oder ein bestimmtes Team ausschalten müssen. Im Gegensatz zum Battle-Royale-Modus können wir in den Beutegeld-Partien nach einem Bildschirmtod wieder per Fallschirm auf der Map landen. Das entzerrt zwar ein wenig die Spannung, aber unserer Meinung nach kommt man auch so schnell ins Schwitzen – vor allem, wenn es nur noch darum geht, schnell einige Tausend Credits zu sammeln, damit das eigene Team die Partie gewinnt. Taktisch ist der Modus zudem dadurch, dass wir zwar die Möglichkeit haben, das Geld durch einen Transport-Helikopter in Sicherheit zu bringen. Die Hubschrauberlandeplätze sind aber hart umkämpft und so kann man sich auch damit abfinden, dass man lieber die Hälfte der Dollars verliert, wenn man doch mal stirbt.

Typisch Call of Duty
Sowohl der Beutegeld- als auch der Battle-Royale-Modus verfügen über die Stärken der Call-of-Duty-Reihe. Das heißt, dass Gunplay sowie Map-Design hervorragend sind, das Bewegungssystem funktioniert und die Belohnungen immer zum Weiterspielen motivieren. Zwar haben wir uns während unserer Spielzeit über Exploits geärgert, die etwa im Battle-Royale-Modus das Überleben in der sich auf der Map ausbreitenden Gaswolke ermöglichten. Die Fehler werden aber von Entwicklern aktuell schnellstmöglich behoben und außerdem sollte man nicht vergessen, dass Warzone noch in der Beta-Phase ist. Trotzdem können wir schon jetzt allen Shooter-Fans die kostenlosen Kämpfe ans Herz legen – der Warzone-Modus ist einfach mal eine Wucht! ❑


Im Beutegeld-Modus können wir unser eingesammeltes Geld zu einem Transport- hubschrauber bringen. Allerdings sind die Landezonen heiß umkämpft.

MATTI MEINT



„Battle-Royale ist grandios, die Beutegeldjagd aber noch besser!“

Neben Loot-Shootern mit ihren RPG-Mechaniken gehören Battle-Royale-Gefechte zu den größten Zeitfressern meiner Freizeit – Battlefield musste darunter ein wenig leiden. Mit Apex Legends und Fortnite bin ich aber schlussendlich nicht so recht warm geworden, umso mehr habe ich mich im Blackout-Modus von Call of Duty: Black Ops 4 ausgetobt. Das lag vor allem daran, dass mir das Gunplay bereits seit Modern Warfare 1 vertraut ist und der Einstieg deshalb recht einfach fiel. Dasselbe trifft nun auch auf Warzone zu und obendrein gibt es hier noch den Beutegeld-Modus, der mir aktuell unheimlich viel Laune macht. Ich kann zwar noch nicht sagen, ob ich Warzone nun noch mehrere Hundert Stunden spielen werde, aber aktuell hat es tatsächlich den Anschein. Ich bin mir auch sicher, dass uns die Entwickler durch neue Inhalte wie frische Modi am Ball halten wollen und es daher an Abwechslung nicht mangeln wird.

Im letzten Zufluchtsort der Menschheit ist eine Rebellion ausgebrochen und der Protagonist findet sich inmitten des Konfliktes wieder.

Genre: Action
Entwickler: All In! Games
Publisher: One More Level Games
Termin: 2020

Von: Matthias Dammes

Ghostrunner

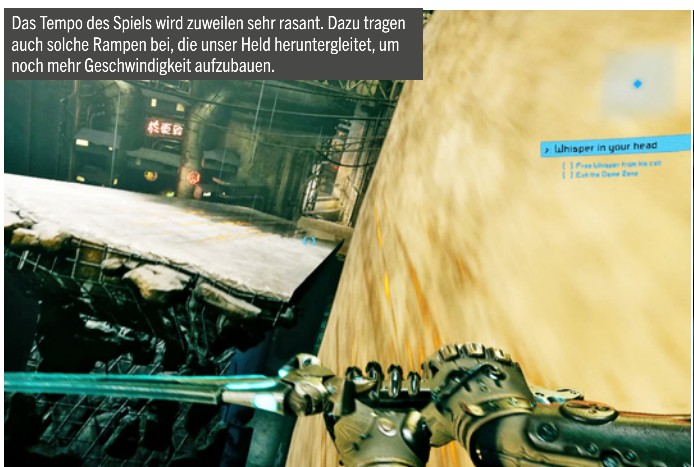
Erlebt eine raue und brutale Cyberpunk-Welt, die keine Fehler erlaubt, in der Rolle eines einzigartigen Cyber-Kriegers mit speziellen Fähigkeiten.

Der Cyberpunk ist die düstere und dystopische Ecke im großen Genre der Science-Fiction. Zu diesem Unterbereich gehörende Werke beschreiben häufig eine Welt voller Gewalt und menschlicher Abgründe, in der Kommerzialisierung und Urbanisierung völlig ausgeufert sind. Konzerne regieren die Welt und Menschen verändern ihre Körper durch den Einsatz von Kybernetik. Aber nicht nur die Entwickler von CD Projekt Red setzen mit Cyberpunk 2077 in diesem Jahr auf ein solches Szenario, auch ihre polnischen Kollegen von One More Level Games bringen in Zusammenarbeit mit 3D Realms noch 2020 mit Ghostrunner ihre eigene Cyberpunk-Zukunftsvision an den Start.

Super-Cyber-Krieger

Nach einer globalen Katastrophe lebt das, was von der Menschheit noch übrig ist, in einer großen Turm-Stadt, die vom sogenannten Architekten erbaut wurde. Dieser starb vor einigen Jahren auf mysteriöse Weise und nun wird die Welt mit aller Härte vom sogenannten Schlüsselmeister beherrscht. Schon während ihrer Kindheit werden den Menschen der Welt von Ghostrunner kybernetische Implantate verpasst. Diese technischen Eingriffe in den Körper bestimmen nicht nur die Fähigkeiten der Leute, sondern repräsentieren auch ihren sozialen Status.

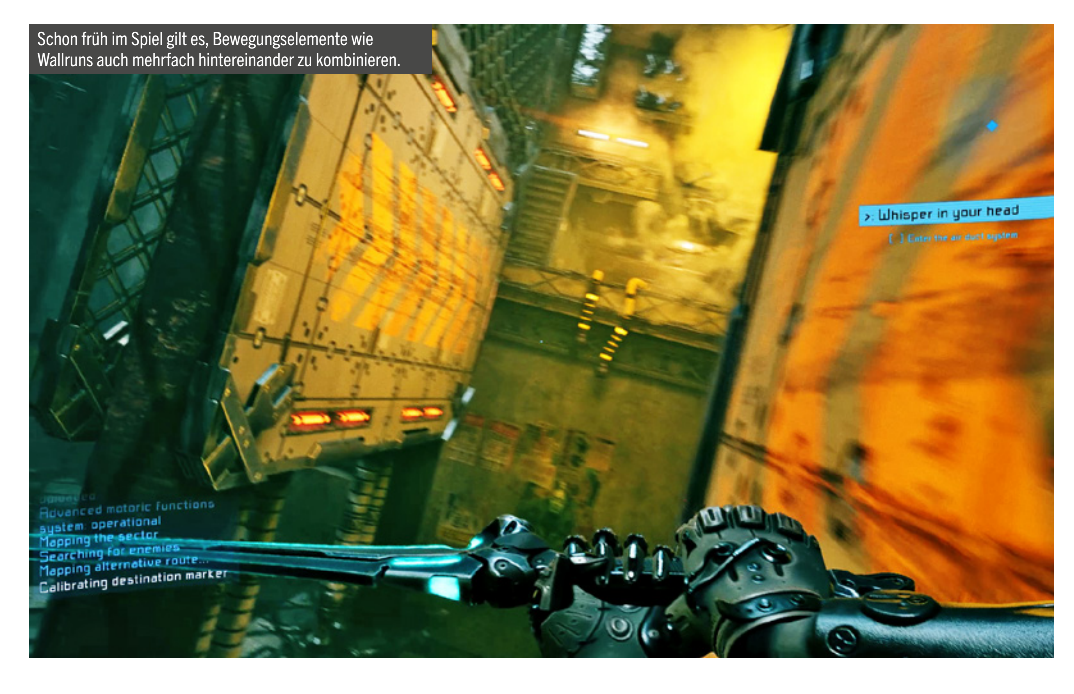
Die dadurch entstehende soziale Ungerechtigkeit führt schließlich zu einer Rebellion. In diesen turbulenten Zeiten schlüpft der



Das Tempo des Spiels wird zuweilen sehr rasant. Dazu tragen auch solche Rampen bei, die unser Held heruntergleitet, um noch mehr Geschwindigkeit aufzubauen.


Die Zeitverlangsamung kann Leben retten, wenn wir sogar mitten im Sprung den Geschossen von Feinden ausweichen.

Spieler in die Rolle eines Cyber-Kriegers, der mit einer besonderen Fähigkeit gesegnet ist. Als Einziger ist er dazu in der Lage, sowohl in der physischen Welt als auch im Cyberspace zu kämpfen. In den fortschreitenden Konflikt hineingezogen, muss der Protagonist seine Skills einsetzen, um die Turm-Stadt zu erklimmen. Je höher er kommt, umso mehr Geheimnisse der Welt werden offenbart.



Schon früh im Spiel gilt es, Bewegungselemente wie Wallruns auch mehrfach hintereinander zu kombinieren.

Scheitern als Designelement

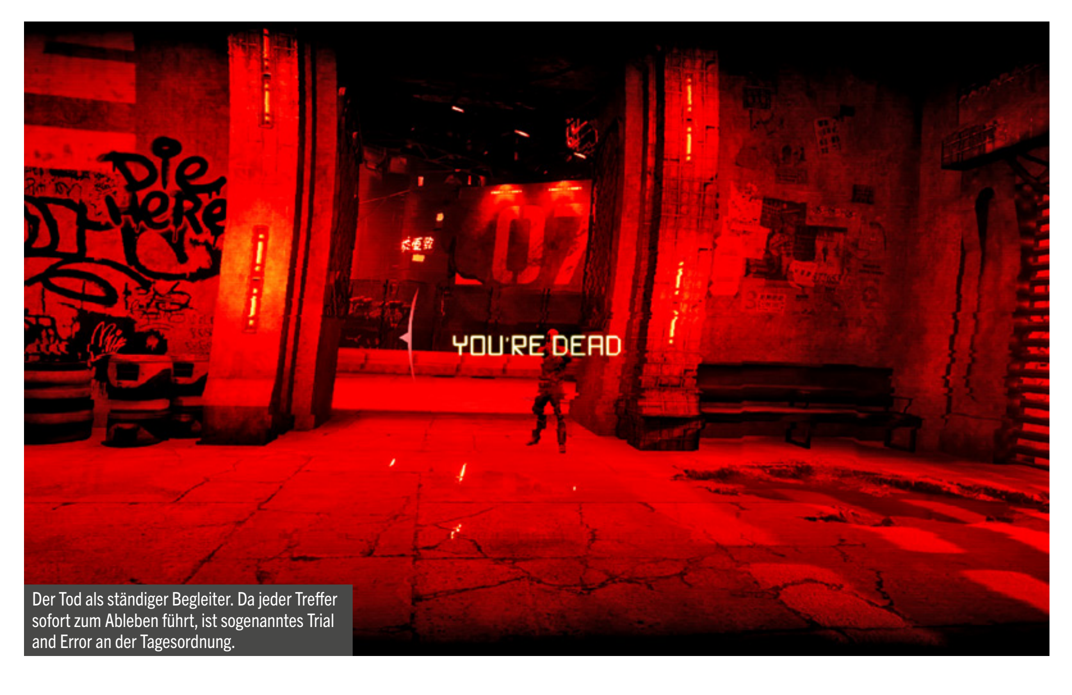
Auf den ersten Blick erinnert Ghostrunner an eine düstere Version von Mirror's Edge, da sich der Held auch hier in erster Linie mit waghalsigen Parkour-Bewegungen in flottem Tempo fortbewegt. Vor allem Wallruns sind im bisher gezeigten Gameplay-Material ein beliebtes Element. Die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen, ist dabei stets die oberste Maxime. Dabei setzt der Protagonist auch auf eine Fähigkeit, die den Zeitablauf um ihn herum kurzzeitig verlangsamt. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel größere Abgründe überwinden, die mit einem normalen Sprung nicht zu meistern wären.

Noch wichtiger wird die Fähigkeit jedoch in der Auseinandersetzung mit Gegnern. Während Feinde über Schusswaffen verfügen, ist der Protagonist nur mit einem Schwert ausgerüstet. Erschwert wird diese Ausgangslage dadurch, dass ein einziger Treffer durch den Gegner bereits den Tod bedeutet. Um dem vorzeitigen Ableben entgegenzuwirken, sollte daher regelmäßig von der Verlangsamung Gebrauch gemacht werden, um selbst im Sprung noch den heranfliegenden Projektilen auszuweichen. Wenn man dies gekonnt mit einem direkten Angriff auf den Gegner kombiniert, sieht das bisweilen schon verdammt cool aus.

Da aber niemand frei von Fehlern ist, sind Tode durch gegnerische Treffer kaum zu vermeiden. Die Entwickler betonen auch extra, dass „Trial and Error" Teil des Spielkonzeptes ist. Der Spieler soll den Aufbau der Levels verinnerlichen, sich durch Scheitern und Lernen an die jeweiligen Situationen anpassen. Hier müssen die Macher dann aber dafür sorgen, die richtige Balance zu finden. Zu häufiges Ableben und das damit verbundene erneute Spielen von bestimmten Levelabschnitten kann sonst sehr schnell demotivierend werden. Mit seinen komplexen Abläufen und dem starken Fokus auf perfektem Timing und präzisen Eingaben wird Ghostrunner auf jeden Fall nicht für jeden Gelegenheitsspieler geeignet sein.

Unreal Power

Optisch will das Indie-Studio von One More Level Games den Großen der Branche in nichts nachstehen. Dazu setzt das Team auf die Unreal Engine 4. Entsprechend sieht das bisher gezeigte Material auch recht ansehnlich aus. Die Lichteffekte und das Leveldesign sorgen für eine düstere Stimmung, die Charaktermodelle sehen ordentlich aus. Allerdings herrscht im bisher gezeigten Level auch sehr viel eintöniges Grau vor. Grelle Neonfarben, für die Cyberpunk häufig auch bekannt ist, werden nur spärlich an einigen Stellen eingesetzt. Dafür scheint das Spiel schon jetzt sehr flüssig zu laufen, was bei dem schnellen Gameplay aber auch nötig ist. Wie sich das in ein gutes Spielgefühl überträgt und ob die Steuerung dem Tempo angemessen funktioniert, können wir jedoch erst beurteilen, wenn wir selbst Hand anlegen konnten. Erscheinen soll Ghostrunner noch 2020, aber wann genau, das haben die Entwickler bisher nicht genauer eingegrenzt. ❑



Der Tod als ständiger Begleiter. Da jeder Treffer sofort zum Ableben führt, ist sogenanntes Trial and Error an der Tagesordnung.

MATTHIAS MEINT



„Eine düstere Cyberpunk-Welt mit einer interessanten Spielmechanik."

Dass Welten mit Cyberpunk-Setting nicht immer die fröhlichsten Orte sind, ist ja normal. Aber was ich bisher von Ghostrunner gesehen habe, versprüht dann doch noch einmal eine ganz eigene pessimistische Stimmung. Das liegt zum einen am doch eher tristen und grauen Leveldesign, zum anderen aber vermutlich auch daran, dass wir bis auf den Protagonisten und seine Gegner kaum etwas von der Welt beziehungsweise seinen Bewohnern mitbekommen haben. Als Fan von Mirror's Edge finde ich die Fortbewegung durch rennen, rutschen, springen und Wallruns sehr interessant. Kombiniert mit stylishen Nahkampfangriffen hat das durchaus Potenzial für viele coole Momente. Nicht ganz so sicher bin ich mir da bei der „Ein Treffer, ein Tod"-Mechanik, da ich in der Regel kein Freund von Frust in Videospielen bin. Aber vielleicht bekommen die Entwickler dabei ja eine ganz gute Balance hin.

Sichtgestalt: Das Zusammenspiel von Licht und Schatten ist in The Pathless sehr wichtig, dazu gehört auch ein besonderer Sichtmodus, in dem ihr die Secrets der Spielwelt erahnen könnt – eure einzige Hilfe, was das Spielziel anbelangt!

The **Pathless**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Giant Squid
Publisher: Annapurna Interactive
Termin: 2020

Von: Sascha Lohmüller

Giant Squid – die Macher von Abzu – versetzen euch in ihrem neuesten Werk als Bogenschützin in einen düsteren, mysteriösen Wald. Was hat es damit auf sich?

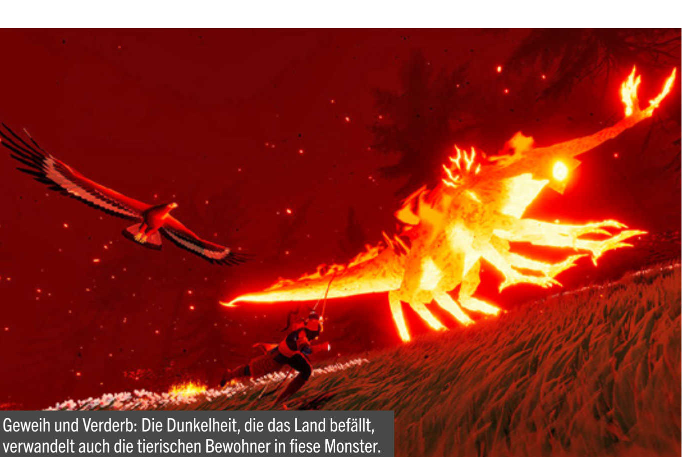
„Von den Machern von Journey und Abzu" – es gibt sicher schlechtere Slogans, um ein stilistisch wertvolles Indie-Action-Adventure zu vermarkten. Auf der diesjährigen Penny Arcade Expo in Boston (PAX East) – eines der letzten Events, die vor der Corona-Krise noch stattfanden – präsentierte Entwickler Giant Squid (Abzu) in Person von Creative Director und Firmenmitbegründer Matt Nava (Art Director von Journey) den Besuchern erstmals eine spielbare Version von The Pathless. Wir selbst waren nicht vor Ort, fassen aber die wichtigsten Infos für euch zusammen.

Ein Spiel mit Licht und Schatten

Hauptfigur des Abenteuers ist eine aktuell noch namenlose Jägerin samt Haus-Adler, die in einer mysteriösen Fantasy-Welt auf der Suche nach dem Licht ist. Denn das bewaldete Plateau, das sie ihre Heimat nennt, wurde von einer infektiösen Dunkelheit heimgesucht. Dementsprechend wichtig ist auch das Spiel mit Licht und Schatten, der Kontrast zwischen hellen und dunklen Farben: Gesunde Bereiche des Waldes erstrahlen in sommerlichen Farben (oder winterlichem Weiß), befallene Gebiete sind düster und bedrohlich. Gegner wie das Feuervieh oben auf der nächsten Seite leuchten in auffallenden (Neon-)Farbtönen, Konturen sind extra betont. Das gibt dem Spiel zum einen einen sehr eigenständigen, eindrucksvollen Look, erinnert zum anderen aber eben auch an Abzu oder Journey. Dasselbe gilt für die Sounduntermalung: Der für die Musik zuständige Komponist Austin Wintory saß auch bereits für Journey an den Tasten oder an der Maus – keine Ahnung, wie er seine Musik inszeniert. An dieser Stelle hören die Gemeinsamkeiten dann aber auch schon auf.

Flink wie ein Adler

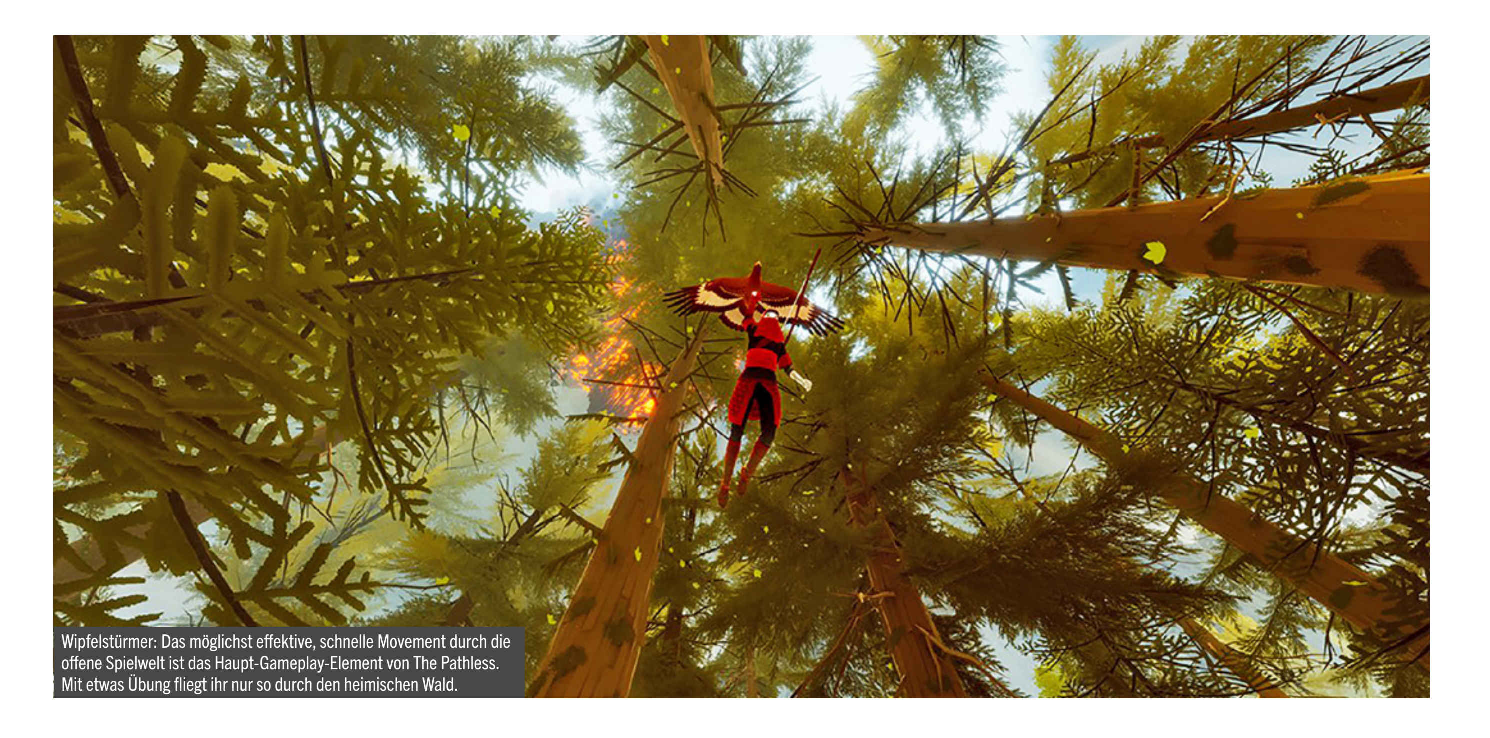
Das Gameplay ist nämlich deutlich schneller als bei den beiden eingangs erwähnten Spielen. Ihr steuert wie erwähnt eure Jägerin samt gefiedertem Begleiter durch die offene Spielwelt. In einer Mischung aus Endless Runner, Geschicklichkeitsspiel und Rhythmus-Game rennt ihr durch die Gegend, per Knopfdruck visiert ihr eine Vielzahl von Zielen an, etwa vom Himmel fallende Brocken eisiger Dunkelheit, und schießt diese mit eurem Bogen ab. Für jedes getroffene Ziel erhöht sich eure Geschwindigkeit und eure Sprunghöhe – Ziel ist es also, in



Geweih und Verderb: Die Dunkelheit, die das Land befällt, verwandelt auch die tierischen Bewohner in fiese Monster.



Kometenhafter Abstieg: Neben zahlreichen mysteriösen Eisbrocken fallen offensichtlich auch größere Dinge vom Himmel …


Wipfelstürmer: Das möglichst effektive, schnelle Movement durch die offene Spielwelt ist das Haupt-Gameplay-Element von The Pathless. Mit etwas Übung fliegt ihr nur so durch den heimischen Wald.

eine Art Flow zu kommen, um die Movement-Boni nicht abklingen zu lassen. Hinzu kommt, dass ihr auch euren Adler in die Fortbewegung mit einbezieht: Greift ihr nämlich nach dessen Beinen, gleitet ihr langsam voran – das erinnert ein wenig an The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Währenddessen könnt ihr natürlich weiter auf Ziele feuern, sodass eure Kombo weiterläuft und euch die Adlerschwingen weitertragen. Letztere Mechanik ist allerdings mit einer Art Abklingzeit versehen: Euer tierischer Begleiter ist leider nicht vor der einfallenden Dunkelheit gefeit, weswegen ihr ihn regelmäßig verpflegen müsst. Ansonsten lässt sich seine Gleitfähigkeit nicht mehr einsetzen. Das sorgt zum einen dafür, dass ihr nicht irgendwann die komplette Spielwelt einfach überfliegt, zum anderen dafür, dass euch der Vogel mit der Zeit wirklich ans Herz wächst. Bei alledem soll die Steuerung nie überladen wirken, sondern beschränkt sich auf wenige Knöpfe – sodass ihr euch voll und ganz auf die Erkundung und das Movement konzentrieren könnt.

Gegner gibt es natürlich auch im Spiel, auf der Messe war etwa die erste Begegnung gegen das feurige Ungetüm auf dem Screenshot oben zu sehen. Besiegen konnte man es zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht. Vielmehr musste die Heldin in einer Art Feuersturm in Stealth-Manier dem dämonischen Vieh ausweichen und ihren von ihr getrennten Adler wiederfinden. Ob wir irgendwann auch gegen solche Gegner kämpfen können? Unklar. Andere korrumpierte Tiere nämlich lassen sich offenbar wieder heilen, wenn sich unsere Heldin an sie anschleichen kann. Ob dies im Endeffekt die einzige Möglichkeit ist, sich der düsteren Tierwelt zu entledigen, muss sich aber noch zeigen.

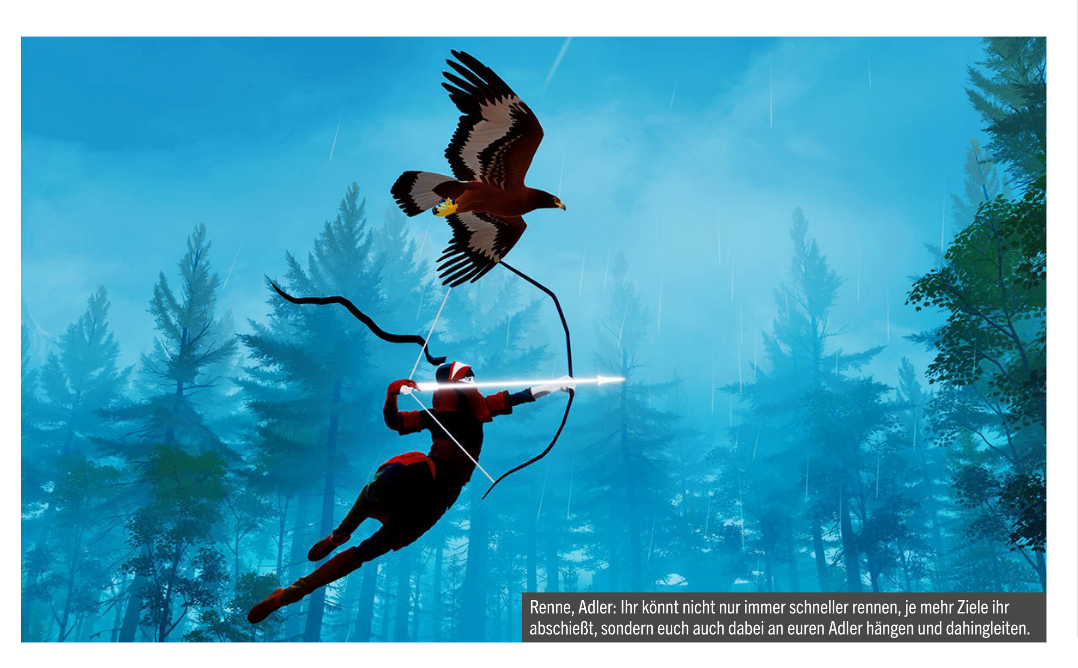
The Pathless nimmt euch übrigens dezidiert nicht an die Hand. Es gibt kein Auftrags-Journal, keine Quest-Marker, keine Minimap, keine Pfeile, die euch den Weg weisen. Stattdessen müsst ihr die Welt selber erforschen und den Geheimnissen hinter der nahenden Dunkelheit auf die Schliche kommen – oftmals müsst ihr Wege zu bestimmten Secrets erst durch Probieren herausfinden, etwa mit welchem Movement und von wo ihr einen bestimmten Punkt erreicht. Ein spezieller Sichtmodus gibt euch aber immerhin anhand von Umrissen einen groben Hinweis, wo sich etwas verbergen könnte. In diesem Sichtmodus seht ihr auch, wo ihr schon überall wart in der Spielwelt – praktisch von erhöhten Positionen. Genug zu erkunden sollte es auf jeden Fall geben: Nach Aussagen der Entwickler ist die Spielwelt um ein Vielfaches größer als etwa bei Journey. Erscheinen soll The Pathless irgendwann in diesem Jahr. ❑

SASCHA MEINT



„Audiovisuell genau mein Fall, spielerisch muss man mal abwarten."

Mit Endless Runnern und Rhythmus-Spielen kann man mich eigentlich jagen, ich habe nicht mal das scheinbar großartige Crypt of the Necrodancer angefasst. The Pathless sieht allerdings dermaßen todschick aus, dass ich hier vielleicht mal über meinen sprichwörtlichen Schatten springe. Zumal ich Journey zu den zehn besten Spielen der letzten Dekade zählen würde, also hat Matt Nava schon mal etwas Kredit bei mir. Ich mag auch die Idee mit dem tierischen Begleiter, der nicht einfach nur Spielmechanik ist, sondern zu dem tatsächlich so etwas wie eine Bindung aufgebaut werden soll. Und die Spielwelt mit ihren offenbar zahllosen Geheimnissen gefällt mir auch bereits jetzt sehr gut. Bleibt eben abzuwarten, ob mir das Gerenne, Gehüpfe und Geschieße nicht auf Dauer zu sehr in nervige Hektik ausartet, denn dann würde ich wohl trotz alledem schnell aussteigen. Vielleicht können wir ja auch in absehbarer Zeit mal Probe spielen.


Renne, Adler: Ihr könnt nicht nur immer schneller rennen, je mehr Ziele ihr abschießt, sondern euch auch dabei an euren Adler hängen und dahingleiten.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ROGUE LEGACY 2

Fortsetzung folgt!

Rogue Legacy 2 befindet sich offiziell in Entwicklung. Fast sieben Jahre nach der Veröffentlichung des ersten Teils hat das kanadische Entwicklerstudio Cellar Door Games einen Nachfolger über Twitter angekündigt. Neben einem sehr kurzen Video erhalten Fans auch einen ersten Blick auf drei Screenshots von Rogue Legacy 2. Die Screenshots machen deutlich, dass das Spiel an der 2D-Optik des Vorgängers festhalten wird. Im selben Thread auf Twitter zeigten die Entwickler dazu noch einige Concept-Art-Bilder, welche die allgemeine Stimmung und Entwicklungsphase des Spiels zeigen. Zudem gab es einen ersten Vorgeschmack auf den episch anmutenden Soundtrack des Roguelike-Plattformers. Zuletzt arbeitete das Studio an dem Koop-Rollenspiel Full Metal Furies, welches 2018 erschien. Rogue Legacy 2 hat zwar noch keinen offiziellen Release-Termin, kann aber über Steam bereits jetzt auf die Wunschliste gesetzt werden. ❑

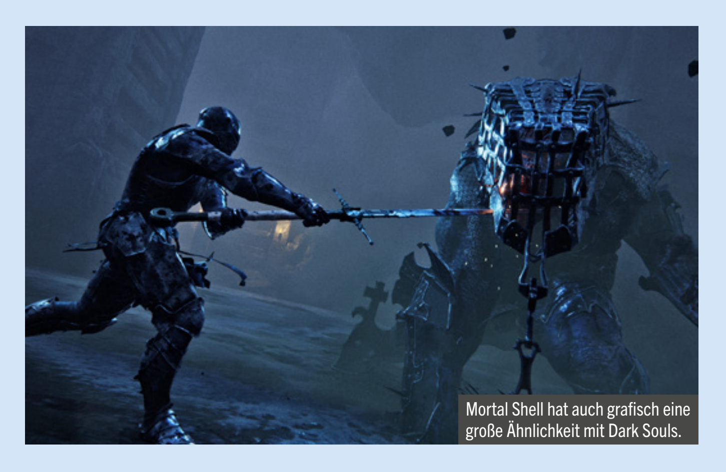
Info: www.cellardoorgames.com.com



Die Concept-Art-Bilder von Rogue Legacy 2 machen eine große Nähe zum Vorgänger deutlich.

MORTAL SHELL

Dark Souls lässt grüßen



Mortal Shell hat auch grafisch eine große Ähnlichkeit mit Dark Souls.

Fans von Dark Souls sollten einen Blick auf das kommende Mortal Shell werfen, das derzeit bei einem neuen Entwicklerstudio namens Cold Symmetry entwickelt wird. Zum Team gehören bereits erfahrene Mitarbeiter, die in ihrer Vergangenheit an Reihen wie Halo, Diablo oder Call of Duty gearbeitet haben. Nun werkeln die Macher an einem Action-Rollenspiel, das viele Ähnlichkeiten mit den Titeln von From Software aufweist. Einen ersten Trailer zu Mortal Shell kann man sich auf Youtube oder der Website ansehen. Zu den Highlights des Spiels gehören die sogenannten Shells, die gefallene Gegner zurücklassen werden. Diese können genutzt werden, um den Spielstil individuell anzupassen. Alle Feinde haben dabei unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen. Weitere Details zu diesem Feature wurden aber noch nicht verraten. Mit der Unterstützung von Publisher Playstack soll Mortal Shell noch dieses Jahr für PC, Playstation 4 und Xbox One erscheinen. ❑

Info: www.mortalshell.com

COMMANDOS

Studio in Deutschland eröffnet

Die Spieleindustrie steht trotz Corona-Krise nicht still. Weltweit arbeiten Studios fleißig weiter an den nächsten großen Hits. So auch Kalypso Media in Deutschland. Mit der Gründung ihres dritten internen Entwicklerstudios beginnt in Darmstadt die Arbeit am neuen Commandos. Claymore Game Studios, benannt nach der britischen „Operation Claymore“ (1941) im Zweiten Weltkrieg, heißt das Studio, welches mit einem Kernteam bereits die Grundlagen des Strategiespiels entwickelt. „Ich bin sehr glücklich, dass die Gründung unseres neuen internen Studios und damit der Beginn der Entwicklung des neuen ‚Commandos‘-Spiels pünktlich startet. Wir sind auf dem Weg, das bestmögliche Commandos-Spiel zu liefern und werden alle Anstrengungen unternehmen, um ein großartiges Spielerlebnis für PC und Next-Gen-Konsolen zu schaffen, das dem Erbe des Franchise würdig ist“, so Simon Hellwig, Gründer und CEO der Kalypso Media Group GmbH. ❑

Info: www.kalypsomedia.com



STAR CITIZEN

Teurer als ein Star-Wars-Film

Chris Roberts' Weltraum-MMO hat eine neue Finanzspritze erhalten. Auch wenn sich die Entwicklung des Spiels in die Länge zieht, glauben nicht nur die Fans daran, dass uns irgendwann ein gutes Spiel erwarten könnte. Auch Investoren unterstützen Chris Roberts' Spieleschmiede Cloud Imperium Games. Mit weiteren 17,25 Millionen US-Dollar beteiligen sich die Investoren Calder Family Office, Snoot Entertainment und ITG Investment an dem Studio. Damit steigt das Gesamtbudget von Star Citizen auf 338,6 Millionen Dollar. Zum Vergleich: die Produktionskosten von Star Wars: Episode 9 beliefen sich „nur" auf rund 317 Millionen Dollar. In der Meldung heißt es weiterhin, dass alle drei Investoren damit ihre Aktienanteile erhöhen. Chris Roberts behält die volle Kontrolle über Vorstand und Gruppe sowie die kreative Leitung des Spiels. Wann Star Citizen erscheint, ist nach wie vor unklar. ❏

Info: www.wccftech.com



Die Alpha von Star Citizen sieht klasse aus. Dennoch fragt man sich, ob das Spiel jemals fertig wird.



E3

Kein großes Online-Event



Mittlerweile steht endgültig fest, dass es als Ersatz für die E3 2020 keinen Online-Event geben wird. Bisher waren dies nur Gerüchte, aber nun hat die Entertainment Software Association (ESA) offiziell bekannt gegeben, dass es kein großes Online-Event als Ersatzveranstaltung für die große Spielemesse in Los Angeles geben wird. Stattdessen plant die ESA gemeinsam mit Ausstellern und anderen Partnern daran, individuelle Ankündigungen sowie Mini-Events auf die Beine zu stellen. Vorstellbar wären also zum Beispiel kurze Ankündigungs-Trailer von kommenden Titeln, Gesprächsrunden mit den Entwicklern und ebenso kleinere Pressekonferenzen. Mit welchen Ausstellern genau die ESA zusammenarbeiten wird, ist bisher noch nicht bekannt. In der offiziellen Stellungnahme heißt es: „Aufgrund der Unterbrechung durch die Pandemie rund um Covid-19 werden wir im Juni kein Online-Event für die E3 2020 veranstalten. Stattdessen arbeiten wir gemeinsam mit den Ausstellern daran, im Verlauf der nächsten Monate individuelle Firmen-Ankündigungen zu promoten und zu präsentieren." Einen genauen Termin für diese gibt es noch nicht. ❏

Info: www.theesa.com.com

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



MINECRAFT DUNGEONS

„Minecraft und Diablo? Mag ich beides! Mag ich auch beides gemixt? Mal sehen."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Mojang
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 26. Mai 2020

Ich mag Minecraft, ich mag Dungeon Crawler à la Diablo – da kann ja dann bei der Mixtur von alledem nix mehr großartig schiefgehen, oder?

Mein Most Wanted in diesem Monat ist ein wenig anders. Denn tatsächlich weiß ich gar nicht, ob ich Minecraft Dungeons wirklich haben will, dafür müsste ich den Titel erst einmal anspielen. Doch eigentlich müsste mir das Spiel gefallen, denn ich mag beide Titel, die als Inspiration dienen. Auf der einen Seite Diablo und seine zahlreichen Nachfolger und -ahmer, in die ich in den letzten 20, 25 Jahren wahrscheinlich mittlerweile eine vierstellige Stundenanzahl investiert habe und die ich nach wie vor immer noch sehr gerne spiele. Kürzlich etwa Wolcen: Lords of Mayhem, obwohl mich der Titel nicht so wirklich abgeholt hat. Auf der anderen Seite eben: Minecraft. Das besitze ich bereits seit damals, als es noch in der Alpha war und vom mittlerweile unsäglichen Notch über seine eigene Webseite für zehn Öcken verschachert wurde. Allerdings reißt mir regelmäßig der Geduldsfaden, wenn ich mir mal wieder vornehme, reinzuschauen. Mehr als ein paar Mauern oder vielleicht mal ein ganzes Haus mit Garten kommt nicht dabei herum, wovon diverse Leute in meinem Freundeskreis ein Lied singen können. Ja, ich schaue demnächst mal wieder auf dem Server vorbei. Vielleicht. Irgendwann. Wie dem auch sei: Minecraft Dungeons ist ein Mix aus beidem. Der Grafikstil, das Inventar, die Items, die Gegner aus Minecraft, das Spielprinzip aus Diablo und Co. – ihr rennt also mit Klötzchentypen in generierte Dungeons und sammelt dabei Loot ein. Ob das auf Dauer motiviert, damit steht und fällt allerdings das komplette Spiel. Und das ist eben erst dann abschätzbar, wenn ich selbst mal ein paar Schritte im Spiel gehen durfte. Ende Mai soll es dann so weit sein, wenn nicht noch eine weitere Verschiebung dazwischen kommt.


In Minecraft Dungeons seid ihr nicht nur alleine unterwegs, sondern könnt mit bis zu drei Mitspielern im Koop losziehen – sowohl online als auch lokal.



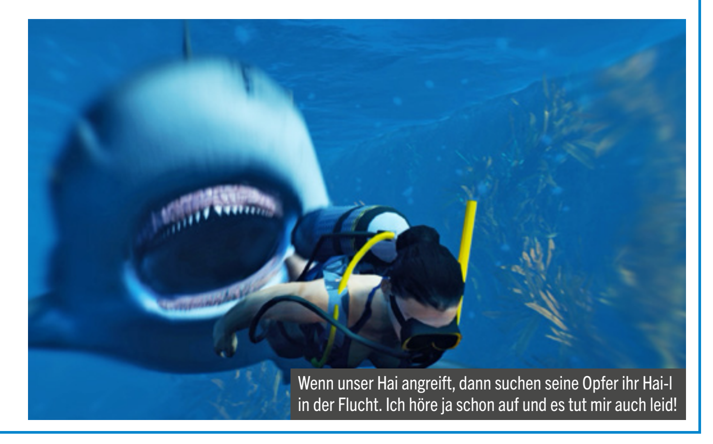
MANEATER

„Ein Spiel mit Biss. Man möge mich für diesen Wortwitz schlagen."

Genre: Action
Entwickler: Tripwire Interactive
Hersteller: Koch Media
Termin: 22. Mai 2020

Verpiss dich, Ecco the Dolphin, es ist ein neues Alpha-Flossentier in der Unterwasserstadt! Und das kann nicht nur dumm rumfiepen und bescheuerte Tricks ausführen, sondern auch ordentlich zubeißen.

Man merkt schon, ich freue mich auf Maneater, jenes Spiel, welches von seinen Entwicklern goßspurig als Unterwasser-GTA angekündigt wird. Und dabei glaube ich nicht einmal, dass es herausragend gut wird. Es scheint aber ganz genau zu wissen, was es sein will, nämlich dummer, nicht allzu anspruchsvoller, beißfreudiger Trash, der einfach Spaß machen soll. Und das tut er, davon konnte ich mich kurz vor der Corona-Krise bei einer Anspielmögichkeit selbst überzeugen. Die Vorschau dazu findet ihr in der letzten oder vorletzten Ausgabe der PC Games, ihr könnt ja, wenn nicht schon geschehen, gerne unser Heft abonnieren und sogar ältere Ausgaben nachbestellen, wink, wink, nudge, nudge. In Sachen Abwechslungsreichtum sollte man sich von Maneater nicht zu viel erwarten. Man schwimmt halt rum, beißt dicken Strandbesuchern in die Wade und erledigt allerlei Sammel- und Jagdaufgaben. Das alles kommt aber so herrlich dämlich daher. Böse, rein auf Tierleid ausgelegte Wilderer, riesige Krokodile, kreischende Teenies auf Gummiinseln – wer Spaß mit Hai-B-Movies hat, kommt hier auch auf seine Kosten. Und immerhin kann man den Machern nicht vorwerfen, dass sie sich wie etwa im Falle von Goat Simulator um des Glitch-Unterhaltungsfaktors willen keine Mühe gegeben haben. Maneater ist ein richtiges Spiel, mit Missionen, Collectibles, einem Level-up-System, verschiedenen Arealen, die man nach und nach freischaltet, und einer nicht berauschenden, aber ordentlichen Technik. Ich werde auf jeden Fall meinen inneren Haifisch im Mai erwecken!


Wenn unser Hai angreift, dann suchen seine Opfer ihr Hai-l in der Flucht. Ich höre ja schon auf und es tut mir auch leid!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Predator: Hunting Grounds
Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: IllFonic
Publisher: Sony Interactive E.
Termin: 24. April 2020

Gears Tactics
Genre: Rundentaktik
Entwickler: The Coalition
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: 28. April 2020

Maneater
Genre: Action
Hersteller: Tripwire
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020

Death Stranding
Genre: Adventure
Entwickler: Kojima Productions
Publisher: 505 Games
Termin: 2. Juni 2020

Those Who Remain
Genre: Horror-Adventure
Entwickler: Camel 101
Publisher: Wired Productions
Termin: Juni 2020

Trials of Mana
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Termin: 24. April 2020

The Elder Scrolls Online: Greymoor
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 18. Mai 2020

Minecraft Dungeons
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Mojang Studios
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: 26. Mai 2020

C&C Remastered Collection
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Petroglyph
Publisher: Electronic Arts
Termin: 5. Juni 2020

Horizon: Zero Dawn - Complete E.
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Guerrilla
Publisher: PlayStation Mobile, Inc.
Termin: Sommer 2020



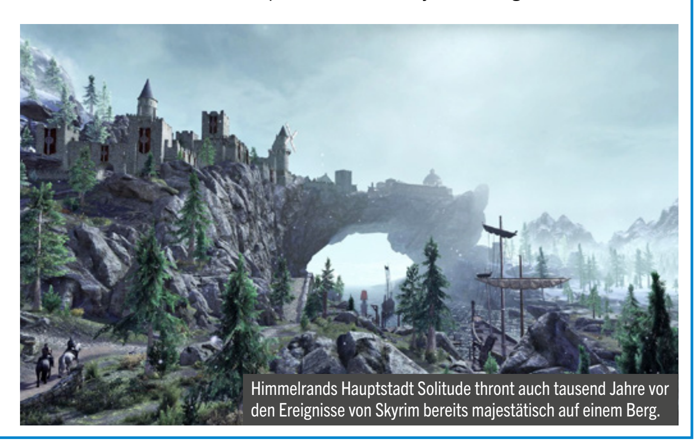
THE ELDER SCROLLS ONLINE: GREYMOOR

„Schön, dass es endlich zurück nach Skyrim geht."

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 18. Mai 2020

The Elder Scrolls Online hat über die Jahre schon einige große wie kleine Erweiterungen erlebt, die die bespielbare Landmasse von Tamriel stetig erweitert haben. Mit Greymoor geht es nun endlich nach Skyrim zurück.

Als The Elder Scrolls Online Anfang 2014 erschien, war die Erinnerung an das großartige Skyrim noch frisch. Dessen letzter DLC lag schließlich nur etwas mehr als ein Jahr zurück und auch dank aktiver Mod-Community wurde das Rollenspiel noch immer von vielen Leuten gespielt. Da ging es sicher nicht wenigen so wie mir, als ich mit Begeisterung in die neuartige Welt einer Online-Version von Tamriel aufbrach, um die Abenteuer aus Skyrim auf einer größeren Bühne fortzusetzen. Allerdings war ausgerechnet die Region Himmelsrand, mit Ausnahme des östlichsten Zipfels rund um Windhelm, gar nicht Teil der Spielwelt von ESO. Mit der kommenden Erweiterung Greymoor soll sich das aber nun endlich ändern. Die raue Heimat der Nord wird der Schauplatz eines neuen Handlungsbogens mit dem Titel „Das Schwarze Herz von Skyrim", in dem ein mächtiger Vampirfürst versucht, ganz Tamriel zu versklaven. Ich bin gespannt auf ein Wiedersehen mit bekannten Orten wie Solitude, wobei Wiedersehen eigentlich das falsche Wort ist. Immerhin spielt The Elder Scrolls Online rund 1.000 Jahre vor den Ereignissen von The Elder Scrolls 5. Es wird also vielmehr interessant sein zu sehen, wie gut man sich als Kenner von Skyrim in einem tausend Jahre jüngeren Himmelsrand zurechtfindet, was damals schon so war und welche Ecken noch völlig anders aussahen. Gespannt bin ich auch auf neue Features wie das Antiquitätensystem, das hoffentlich für zusätzlichen Spielspaß sorgt. Da ich erst kürzlich wieder zu ESO zurückgekehrt bin, kommt mir Greymoor also gerade recht.


Himmelrands Hauptstadt Solitude thront auch tausend Jahre vor den Ereignisse von Skyrim bereits majestätisch auf einem Berg.



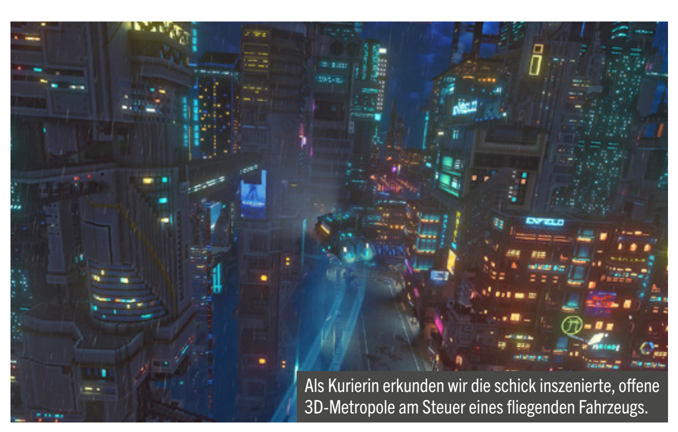
CLOUDPUNK

„Fliegende Autos wie in Blade Runner? Da trete sogar ich aufs Gas."

Genre: Adventure
Entwickler: Ion Lands
Hersteller: Ion lands, Maple Whispering
Termin: 23. April 2020

Ich kann Autos nicht so richtig ausstehen, egal ob nun real oder im Videospiel. Für Cloudpunk werde ich aber eine Ausnahme machen.

Es sind vor allem Filme wie Blade Runner, Das fünfte Element oder Zurück in die Zukunft 2, die mir beim Anblick von Cloudpunk in den Sinn kommen: Das ambitionierte Indie-Adventure spielt in der futuristischen Metropole Nivalis und lässt mich in die Haut von Rania schlüpfen, die im Auftrag eines zwielichtigen Lieferdienstes allerlei Kurierfahrten erledigen muss. Im Verlauf des storylastigen Abenteuers lernt Rania verschiedenste Charaktere kennen, darunter beispielsweise Androiden, Hacker und allerlei skrupellose Gestalten. Dabei soll man auch Entscheidungen treffen, die das Schicksal mancher Figuren und den Handlungsverlauf beeinflussen. Die völlig offene 3D-Metropole wird überwiegend am Steuer eines fliegenden Autos erkundet, an bestimmten Orten darf man aber auch landen und sich ein wenig die Beine vertreten. Wie sich das im Detail spielt? Ich habe keine Ahnung! Aber es sieht verdammt reizvoll aus, auch dank der cool stilisierten 3D-Optik mit ihren schick aufgetragenen Neonfarben. Was das Gameplay betrifft, habe ich noch meine Zweifel: Die Kurierfahrten könnten trotz der hübschen Inszenierung nach einer Weile einfach an Reiz verlieren. Ich hoffe allerdings, dass die Neo-Noir-Geschichte so viel auf dem Kasten hast, dass selbst spielerische Schnitzer nicht so sehr ins Gewicht fallen. So ging es mir zuletzt schon beim Science-Fiction-Adventure Neo Cab, das deutlich mehr von seiner Handlung lebte als vom Gameplay. An das bin ich völlig ohne Vorkenntnisse rangegangen – und das werde ich bei Cloudpunk genauso machen! Das Spiel ist ab 23. April 2020 für Steam erhältlich, der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.


Als Kurierin erkunden wir die schick inszenierte, offene 3D-Metropole am Steuer eines fliegenden Fahrzeugs.

Half-Life **Alyx**

Genre:	Ego-Shooter
Entwickler:	iValve
Hersteller:	Valve
Termin:	23. März 2020
Preis:	ca. 50 Euro
USK:	Nicht geprüft

Von: Lukas Schmid

Half-Life: Alyx ist endlich da und schickt uns VR-exklusiv zurück nach City 17. Kann das Spiel mit den Vorgängern mithalten oder war der Schritt in die virtuelle Realität ein Fehler?

Gordon Freemans Geschichte ist noch nicht zu Ende erzählt – wer Half-Life 2: Episode 2 gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an den fiesen Cliffhanger am Ende. 2007 war das und jetzt kehren wir endlich in die Welt von Half-Life zurück. Auf das potenzielle Finale der Freeman-Saga müssen wir jedoch noch warten, denn Half-Life: Alyx ist ein Prequel und erscheint exklusiv für VR. Jetzt nicht wegrennen, denn auch wenn man wegen des Prequel-Faktors enttäuscht sein kann, so versprachen die Entwickler im Vorfeld dennoch ein vollwertiges Half-Life-Erlebnis. Aber stimmt das auch? Nachdem wir uns die VR-Brille aufgesetzt – wir benutzten die meiste Zeit die Oculus Rift S – und uns durch das Abenteuer geballert haben, können wir diese Frage aus voller Überzeugung mit einem „Jein!" beantworten. Alyx ist ohne Frage ein tolles Abenteuer und die Mühe sowie das Budget, die in die Entwicklung geflossen sind, sind offensichtlich. Trotzdem entgeht es nicht allen Fallstricken, mit denen VR-Spiele meist zu kämpfen haben, und bringt auch abseits davon einige unnötige Makel mit sich.

Nur für Brillenträger!

Erst einmal zu den Grundlagen. Wenig überraschend braucht's zum Spielen von Half-Life: Alyx eine VR-Brille und einen PC. So gut wie alle gängigen Modelle der verschiedenen Hersteller werden unterstützt, Valve empfiehlt die hauseigene Index. Letzterer sollte recht potent sein, denn die Anforderungen des Titels sind nicht ohne! Wir wissen nicht, ob es an unserer Hardware oder am Spiel selbst lag, aber wir hatten auch mit mehreren Crashes zu kämpfen. Bei nicht idealer Hardware ruckelt's auch gerne mal, was bei einem VR-Erlebnis natürlich nicht ideal ist, da einem schneller übel wird. Aber auch sonst fordert Alyx den Magen ganz schön, vor allem wenn man sich frei mit dem Analogstick durch die Levels bewegen will. Es existiert aber eine Fülle an Einstellungsmöglichkeiten, um das individuell passende Spielerlebnis zusammenzubasteln. Soll heißen, man kann wählen, ob man sich VR-üblich von einem Punkt zum nächsten „warpt", ob Hand oder Kopf den Blickwinkel drehen, in welchem Winkel wir mit



Die Handlung ist vor jener von Half-Life 2 angesiedelt und behandelt den Kampf von Alyx und ihrem Vater gegen die Combine.

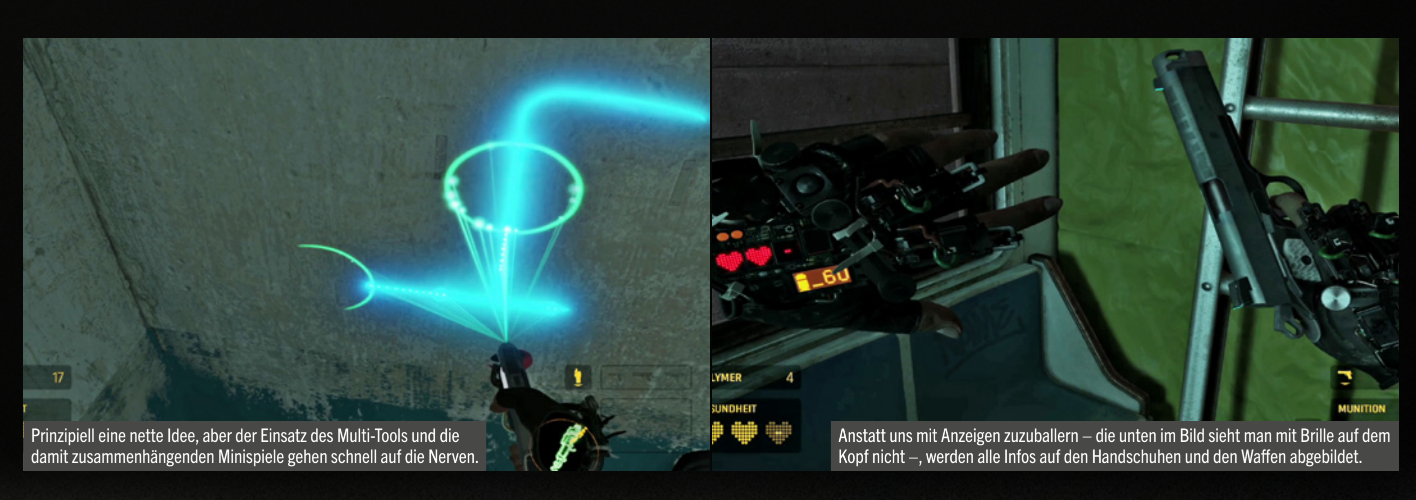
Die Gravity Gloves sind eine Spielspaß-Wucht und erlauben es, unzählige Objekte zu uns heranzuziehen.

Half-Life: Alyx führt uns durch verschiedene Bereiche von City 17 und bietet sehr unterschiedliche Lokalitäten.

dem rechten Analogstick die Kamera bewegen und so weiter. Am immersivsten fühlt es sich aber die Bewegung via Analogstick an.

Platzbedarf
Prinzipiell ist die Steuerung gut gelungen. Sehr viel wird über Gesten erledigt, etwa das Nachladen von Waffen, das Verstauen von Munition im virtuellen Rucksack und Items in den Armtaschen, und das Nachladen und Entsichern der Waffen. Einige dieser Aktionen lassen sich auch wahlweise mit Knöpfen erledigen und je nach VR-Brille existieren kleine Unterschiede bezüglich des Funktionsumfangs. Alles fühlt sich im Rahmen dessen, was das Spiel erreichen will, recht realistisch an, was an sich eine tolle Sache ist, aber irgendwann auch etwas mühsam wird. Munition aus dem Rucksack ziehen, leeres Magazin entfernen, neues Magazin einsetzen, Waffe entsichern – das dauert, gerade in hektischen Situationen, und büßt nach einer Weile ein wenig seinen Reiz ein. Gleichzeitig dient es aber natürlich auch der Intensivierung der Atmosphäre, was durch die Verfrachtung aller Anzeigen wie Lebensenergie, Munitionsvorrat und Co. auf unseren Handrücken und die Waffe selbst noch verstärkt wird. Spannend: Wer nachlädt, obwohl das Magazin noch nicht leer ist, verliert die Kugeln, die sich noch darin befinden. Das kennt man nur aus wenigen Shootern! Worauf man auf jeden Fall achten sollte, ist ein soweit möglich ideales Spielumfeld: Ausreichend Platz und eine gute Platzierung der Sensoren ist unabdingbar, will man nicht ständig gegen die VR-Bereichsbegrenzung laufen und sich nicht mit Steuerungsaussetzern herumärgern. Es empfiehlt sich nämlich definitiv, im Stehen zu spielen. Entsprechende Steuerungseinstellungen vorausgesetzt, kann man Alyx wohl komplett im Sitzen erleben, es verliert dabei aber massiv an Qualität. Sich zu ducken, hinter Gegenständen in Deckung zu gehen und sich physisch umzudrehen, wenn hinter einem etwa ein lautes Geräusch ertönt, tragen stark zum Spielgefühl bei!

Während du schliefst
Doch genug des Drumherums, widmen wir uns dem Spiel selbst. Worum geht's? Der Titelzusatz kommt nicht von ungefähr, denn wir schlüpfen in die VR-Stiefel von Alyx Vance, ihres Zeichens die von Fans heiß geliebte Teilzeit-Begleiterin von Gordon Freeman aus Half-Life 2. Bevor dieser zu Beginn des Shooter-Klassikers aus seinem jahrelangen Schlummer erwacht, treffen wir Alyx und ihren Vater Eli im Prequel während ihres verzweifelten Kampfes gegen die Übermacht der außerirdischen Usurpatoren namens Combine an. Diese haben die Welt überrannt und die ikonische City 17 zum Hauptquartier der Erdenregierung erkoren. Mehr als diese Prämisse wollen wir an dieser Stelle gar nicht verraten. Wir können aber bestätigen, dass Valve auch nach all der Zeit in diesem Universum noch weiß, was Half-Life ausmacht, und dass die



Prinzipiell eine nette Idee, aber der Einsatz des Multi-Tools und die damit zusammenhängenden Minispiele gehen schnell auf die Nerven.

Anstatt uns mit Anzeigen zuzuballern – die unten im Bild sieht man mit Brille auf dem Kopf nicht –, werden alle Infos auf den Handschuhen und den Waffen abgebildet.



Der Spielablauf ist leider nicht auf durchgehend hohem Niveau. Die ständige Suche nach Energiezellen nervt schon bald.

Mit speziellen Items, die wir überall in den Levels finden, können wir an Upgrade-Stationen unsere Waffen verbessern.

Ereignisse aus Half-Life 2 und den beiden Episoden direkten Einfluss auf die Geschehnisse des Spiels haben. Die Atmosphäre ist zum Schneiden dicht, ohne auf Humor zu verzichten, und die Dialoge sind brillant geschrieben. Auf deutsche Sprecher müssen wir diesmal übrigens verzichten. Für Leute, die des Englischen nicht mächtig sind, ist das schade, denn die eingeblendeten Untertitel sind natürlich der Atmosphäre abträglich. Wir treffen auf alte Bekannte wie die Vortigaunts, neue Freunde und Widersacher, und obwohl wir wissen, worauf die Geschichte schlussendlich hinauslaufen wird, fühlt sie sich nicht überflüssig an. Im Gegenteil: Valve hat nicht gelogen, als gesagt wurde, dass Alyx ein integraler Bestandteil der Half-Life-Erzählung ist. Hinzu kommen wirklich tolle Einzelmomente, die extrem gekonnt zwischen Leichtigkeit, Action und teilweise regelrechtem Horror wechseln. Wir sagen nur Jeff. Wer in das VR-Abenteuer einsteigt, wird wissen, was wir damit meinen und warum diese Szene uns in Erinnerung geblieben ist! Erzählerisch und atmosphärisch haben die Macher also ganze Arbeit geleistet.

Helden retten langsam

Unterstrichen wird die tolle Atmosphäre durch die stimmige Grafik, die zwar keine neuen Maßstäbe setzt, aber das typische Half-Life-Gefühl sehr kompetent rüberbringt, und vor allem durch die gelungene Soundkulisse. Die Sprecher machen durch die Bank einen hervorragenden Job. Die Feinde, von Combines über Headcrabs bis zu Ameisenlöwen, bilden die volle Palette von angsteinflößend bis ekelerregend ab und es kracht, knallt und zischt um uns herum, dass es schon eine Freude ist, einfach zuzuhören. Zeit dafür haben wir genug, denn mit etwa zehn bis zwölf Stunden Spielzeit liegt Alyx über dem, was man gemeinhin mit VR verbindet, nämlich kurze, eher experimentelle Erlebnisse. In dieser Hinsicht erfüllen die Entwickler also annähernd ihr Versprechen, dass der Titel gleichauf sein soll mit den anderen Teilen der Reihe. Auch vom Aufbau her fühlt man sich schnell heimisch. Wir laufen durch meist recht lineare Gebiete mit hübschen, weitläufigen Hintergründen und stets mit der primären Aufgabe, zum Ausgang zu gelangen. Nach jedem Abschnitt erwartet uns eine Ladezeit, bevor wir ins nächste Kapitel und somit ins nachfolgende Areal gelangen: Dazwischen liegen häufige, fair gesetzte Speicher-Checkpoints. Das wirkt etwas altbacken, passt aber zu dem, was man mit Half-Life verbindet. Nachvollziehbar, aber trotzdem nervig: Bewegen wir uns mit dem Analogstick durch die Welt, dann sind wir sehr langsam unterwegs, denn einen Renn-Button gibt es nicht. Der Gedanke dahinter ist wohl, dass man hier möglichst vermeiden will, dass es den Spielern schlecht wird. Das Resultat ist aber, dass sich das ganze Abenteuer sehr langsam anfühlt. Das erwähnte Warpen lässt uns deutlich schneller voranschreiten, ebenso wie der „Sprung“ unserer Protagonistin, mit dem wir uns an einen anvisierten Punkt im näheren Umfeld begeben. Beides ist aber kein idealer Ersatz.

Gravity, my dear Alyx

Spielerisch nutzt Alyx die Vorzüge von VR voll aus und lässt uns sehr glaubwürdig in die Spielwelt eintauchen. Wir haben ja bereits unseren Rucksack erwähnt. Einfach reingreifen und Dinge rausziehen, das funktioniert sehr intuitiv und schnell, da das Spiel uns immer die Dinge in die Hand gibt, die in der aktuellen Situation Sinn ergeben. Halten wir Pistole, Schrotflinte oder Maschinengewehr in der Hand, ziehen wir automatisch die entsprechenden Kugeln raus. Taktisch wird es bei den Armtaschen, angebracht an den Handgelenken, denn jede Tasche erlaubt stets nur Platz für ein Item. Nehmen wir Lebensenergiespritzen mit, die nur eines unserer drei Herzen heilen, eklige Käfer, die unsere Gesundheit an seltenen Medizinstationen komplett wiederherstellen, oder Granaten? Halten wir das Schlüsselitem, das wir gerade brauchen, einfach in unserer freien Hand oder opfern wir dafür einen der beiden Slots? Manch einer mag von der Platznot genervt sein, sie erfordert aber schnelle Entschei-



Sich hinter Objekten zu verstecken, indem man sich einfach duckt, und dann mit Granaten und unseren Wummen gegen die Feinde vorzugehen macht viel Laune.

Die Combine machen uns natürlich auch in Alyx das Leben schwer. Sie kommen mit verschiedenen Rüstungen und Waffensystemen daher.

dungen in oftmals stressigen Situationen und trägt somit durchaus positiv zum Spielgefühl bei. Nichts prägt das Moment-to-Moment-Gameplay aber so sehr wie die im Vorfeld viel beworbenen Gravity Gloves, die dankenswerterweise genauso gut umgesetzt wurden, wie wir uns das gewünscht haben. Im Grunde funktionieren sie wie simplifizierte Versionen der Gravity Gun aus Half-Life 2, angepasst an VR. Wir zeigen einfach auf jeden beliebigen Gegenstand in der Welt, drücken eine Taste und ziehen ihn auch aus großer Entfernung an uns heran. Noch eine Taste gedrückt und wir fangen ihn mitten aus der Luft. Als Waffe wie die Gravity Gun taugen die Gravity Gloves nicht, denn sie können Objekte nicht mit Wucht abstoßen. Sie sind aber extrem versatil und schnell gewöhnt man sich daran, sich kaum jemals für Munition und Co. zu bücken, sondern die Dinger einfach zu sich herzuziehen. Eine wilde Schießerei mit den Combine, bei der wir kaum noch Lebensenergie übrig haben, gewinnt noch einmal gewaltig an Style, wenn wir in der Ferne ein Heilspritze sehen, sie hektisch zu uns heranziehen und uns damit den entscheidenden Vorteil verschaffen. Keine Frage: Ohne Gravity Gloves wäre Half-Life: Alyx nicht einmal halb so gut!

Zum Schießen!

Apropos Schießereien: Obwohl wir nur selten gegen Massen an Feinden auf einmal antreten, sind die Gefechte extrem intensiv gestaltet. Wenn man von Deckung zu Deckung huscht, direkt über Kimme und Korn zielt, Granaten aufnimmt und physisch wirft und wie gesagt gekonnt mit den Gravity Gloves agiert, dann vergisst man irgendwann, dass man gerade ein Videospiel spielt. Das sind die besten Szenen, die Half-Life: Alyx neben den Story-Momenten zu bieten hat, und wenigen VR-Shootern gelang es bisher, das Gunplay so gut umzusetzen. Das, wie gesagt, trotz des auf Dauer ermüdenden Nachladeprozesses! Jedoch sind dies eben nicht alle Momente, die Alyx prägen, und andere Aspekte sind deutlich weniger reizvoll. Ab und an erwarten uns völlig unerwartete, toll inszenierte Momente, die wir an dieser Stelle freilich nicht spoilern wollen; gerade gegen Ende hin zieht die Qualität noch einmal massiv an. Dazwischen liegt viel, viel Einheitsbrei. Wir können gar nicht zählen, wie viele Energiezellen mechanischer und biologischer Natur wir im Verlauf der Kampagne eingesammelt haben, um sie in bestimmte Apparaturen einzusetzen und dadurch Türen zu öffnen. Sogar Schlüsselkarten, das Sinn-



Die meisten Aktionen im Spiel geschehen über Bewegungen, etwa das Nachladen oder das Verstauen von gefundenen Gegenständen.

In Sachen Präsentation kann man sich beim Multi-Tool nicht beschweren, die verschiedenen Hologramme sehen cool aus.



Gestatten, Jeff. Der sympathische Untote mit einem Ohr für Eindringlinge ist Teil einer der intensivsten Passagen des Spiels.

Half-Life: Alyx geizt nicht mit Gewaltdarstellung. In VR sehen die verstümmelten Leichen noch einmal ekliger aus.

bild des unkreativen Spieldesigns, müssen an einer Stelle gefunden werden.

Multi-Tristesse

Das ist jedoch nicht der größte Störfaktor, dem wir in Half-Life: Alyx begegnen. Der hört auf den Namen Multi-Tool und ist eine Art Sensor, den wir im selben Kreismenü wie unsere leider nur drei Waffen auswählen. Mit ihm betätigen wir etwa Schalter, untersuchen Stromleitungen in Wänden und deaktivieren Bewegungsminen. All diese Aufgaben werden im Rahmen unterschiedlicher, kleiner Geschicklichkeitstests absolviert. In der Theorie ist das eine nette Idee. In der Praxis jedoch kommen diese Aufgaben viel zu häufig vor, bieten null Herausforderung und ziehen sich viel zu sehr in die Länge. Das nervt vor allem dann, wenn man aus Unachtsamkeit doch einmal einen Fehler macht und dann nicht sofort wieder randarf, sondern zuerst das ganze Prozedere, also Schalter betätigen, Startanimation des Minispiels angucken und es anschließend absolvieren, von vorne beginnen muss. Keine Frage, die Inszenierung der Geschicklichkeitstests mit im Raum schwebenden Hologrammen ist nett. Der Novumfaktor verabschiedet sich hier aber schon nach den ersten zehn, zwanzig Aktionen, die man mit dem Sensor absolvieren muss. Die wohl spaßbefreiteste Aufgabe ist das Untersuchen der Stromkabel, bei dem wir an Schlüsselpunkten Weggabelungen für den störungsfreien Fluss neu ausrichten müssen. Diese Knobeleien ziehen sich manchmal über mehrere Räume, nehmen gerne mal ein paar Minuten in Anspruch und ändern sich im ganzen Spielverlauf kaum. In einem Spiel, welches auf seine Art sehr stark auf Realismus setzt, stechen die Multi-Tool-Momente unangenehm als sehr „gamey" heraus. Zudem ersetzen sie die beliebten physikbasierten Rätsel aus Half-Life 2 und den Episoden zum größten Teil. Ja, die gibt es schon noch, aber nur in sehr geringem Ausmaß und selten gehen sie über „Stelle eine Kiste vor das zu hohe Fenster und klettere drauf" hinaus. Klar, die Gravity Gloves sind hier ein guter Ersatz und erlauben sehr zufriedenstellende Physikspielereien abseits von Rätseln. Trotzdem hätten wir uns hier noch etwas mehr Varianz und dafür weniger der austauschbaren Multi-Tool-Aufgaben gewünscht.

Play like it's 2007

Zudem ist Alyx im Kern eine sehr simple Spielerfahrung. So kompetent es den Machern auch gelun-

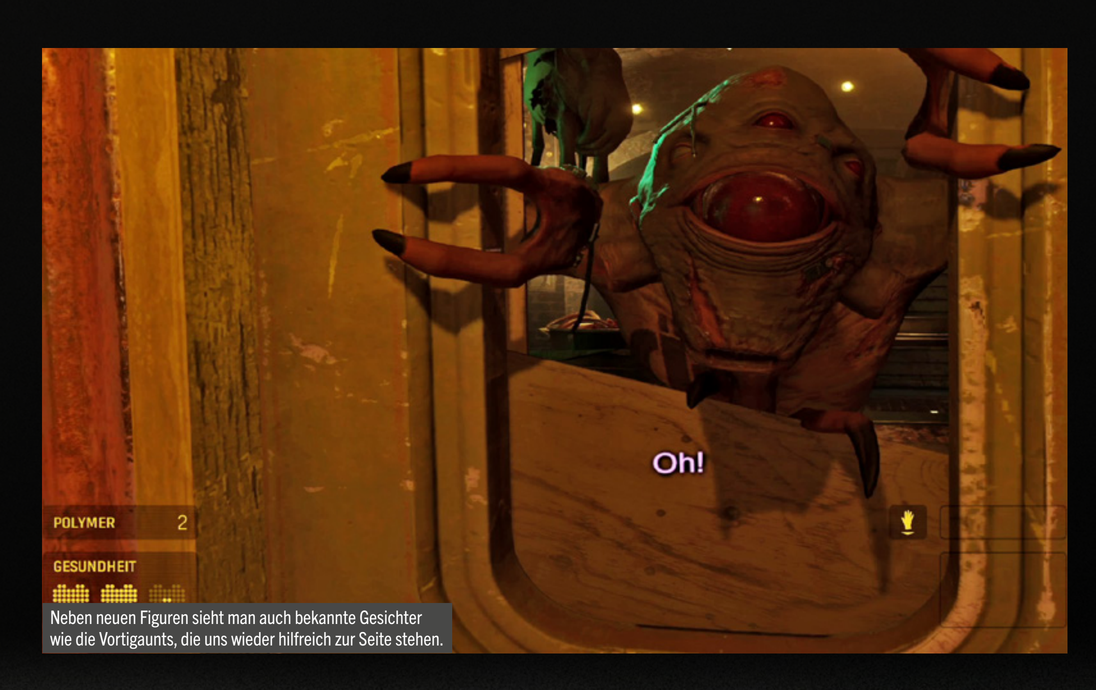
Im Spielverlauf treffen wir auf allerhand bekannte Widersacher, etwa auf die Ameisenlöwen, die aggressiv auf uns Jagd machen.


Atmosphärisch spielen die Entwickler gekonnt mit Action, Horror, Humor und Co. Dialoge, Settings und mehr gehen perfekt Hand in Hand.

gen ist, das Half-Life-Spielgefühl in die virtuelle Realität zu verlagern, merkt man doch, dass dafür Kompromisse eingegangen werden mussten. Wir reden von der Fortbewegung, wir reden von der stimmigen, aber heutzutage trotzdem etwas seltsamen Segmentierung der Levels, wir reden von der insgesamt recht gleichförmigen Gestaltung. Half-Life braucht keine großen Upgrade-Systeme, aber abseits sehr simpler Waffenverbesserungen, die wir mittels physisch aufgesammelter Quasi-Erfahrungspunkte erhalten, gibt es auch hier keine Möglichkeit, unsere Fähigkeiten allzu sehr zu individualisieren. Auch hier gilt: Nicht jedes Spiel braucht große Anpassungsmöglichkeiten. Alyx fühlt sich aber ein wenig danach an, als sei hier zurückgeschraubt worden, um das Geschehen eher simpel und somit VR-tauglich zu halten.

Shitstorm incoming

All diese Kritikpunkte ändern freilich nichts an dem Umstand, dass der Titel verdammt viel richtig macht. Er ist aber eben auch nicht das einzigartige Meisterwerk, die VR-Killer-App, die sich wohl viele erhofft und erwartet haben. Es ist toll, dass wir endlich wieder in die Half-Life-Welt zurückkehren können, und zahlreiche Fans werden schon alleine deswegen bereit sein, hier entsprechend Geld für das benötigte Equipment auf den Tisch zu legen. Wer an Alyx aber nur interessiert ist, weil er sich davon eine einzigartige spielerische Erfahrung erwartet, und wem die Marke an sich eher egal ist, der findet auch andere, bessere Nicht-VR-Alternativen, zum Beispiel weiterhin Half-Life 2. ❑



Neben neuen Figuren sieht man auch bekannte Gesichter wie die Vortigaunts, die uns wieder hilfreich zur Seite stehen.



MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Kein Meilenstein, aber es fühlt sich gut an!"

Ich bin großer Half-Life-Fan und finde, dass gerade der zweite Teil und Episode 2 in Sachen Storytelling vielen moderneren Shootern nach wie vor qualitativ voraus sind. Die Spiele der Reihe haben nicht umsonst alle nachfolgenden Story-Shooter nachhaltig geprägt. Doch das, was die von Half-Life 2 inspirierten Titel gelernt und im Laufe der Jahre – teilweise – verbessert haben, sehe ich hier nicht. Klar, das etwas altbackene Design ist zum großen Teil Absicht, aber viele Momente fühlen sich nicht nostalgisch-simpel, sondern belanglos an. Viele der Makel, die ich an Alyx sehe, werden durch den VR-Faktor ausgeglichen, aber eben nicht alle. Die Schießereien machen Spaß, sind aber nur ein Teil des Gesamtpakets. In Sachen Storytelling aber ist Valve nach wie vor ein Meister seines Metiers, was mich gemeinsam mit einigen wirklich sehr kreativen Momenten bei der Stange hielt. Enttäuscht hat mich Alyx nicht, aber eben auch nicht begeistert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr immersives Spielerlebnis
- ➕ Spannende, gut geschriebene Story
- ➕ Befriedigendes Waffenhandling
- ➕ Gravity Gloves sind echt spaßig!
- ➕ Sehr kreative Spielmomente
- ➕ Technisch toll umgesetzte Spielwelt
- ➕ Gelungene Soundkulisse
- ➕ Fair gesetzte Checkpoints
- ➕ Lange Spielzeit
- ➕ Spielerisch und atmosphärisch starkes Finale
- ➕ Realistische Handhabung von Nachladen und Co., …
- ➖ … diese wird aber fix anstrengend
- ➖ Klare Kompromisse durch VR
- ➖ Langsame Laufgeschwindigkeit
- ➖ Nervige Mini-Knobeleien
- ➖ Steuerungsmakel, wenn man nicht unter Optimalbedingungen spielt
- ➖ Insgesamt relativ simpel
- ➖ Gefahr, dass einem übel wird, ist sehr hoch





Half-Life 3 **confirmed?**



Verrät Half-Life: Alyx mehr als nur, was Alyx Vance vor den Ereignissen von Half-Life 2 erlebt hat? Oh ja! Wir erklären, warum das uralte Half-Life-3-Confirmed-Meme nun sein Ende finden könnte.

Von: Lukas Schmid

Am 23. März erschien Half-Life: Alyx, die VR-exklusive Zwischengeschichte der ikonischen Shooter-Serie, die vor dem zweiten Teil angesiedelt ist. Unseren Test zu Half-Life: Alyx findet ihr ganz einfach, ihr müsst dafür lediglich einmal zurückblättern. Allerdings: Das Spiel hat mehr zu bieten als eine gut gemachte Vorgeschichte. De facto enthüllt der Titel nicht weniger, als dass sich Half-Life 3 mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in Entwicklung befindet. Warum, verraten wir hier.

Spoiler! Spoiler! Spoiler!

Es versteht sich wahrscheinlich von selbst, aber die kurze Einordnung, die wir euch auf diesen beiden Seiten bieten, enthält massivste Spoiler zu einem Plot Twist und zum Ende von Half-Life: Alyx. Wer das Spiel genießen möchte, der sollte nun keineswegs weiterlesen! Letzte Warnung! Spoiler! Vorsicht! Obacht! Aufgepasst! Spoiler! Spoiler! SPOILER!

Half-Life 3 im Anmarsch

Hatten wir schon „Spoiler" gesagt? Falls ja und ihr seid noch immer hier, dann legen wir mal los. Ach ja: Vorsicht, Spoiler! Am Ende von Half-Life: Alyx befindet sich Alyx im Kern eines Combine-Gefängnisses, in dem sie den schlafenden Gordon Freeman vermutet. Zuvor hat sie sich auf der Suche nach dem Wissenschaftler, der als „größte Waffe der Menschheit" gefangen gehalten wird, durch Unmengen an Zombie-, Combine und andersartigen Feindeshorden geballert. Allerdings, statt des Wissenschaftlers erwartet sie der G-Man, seines Zeichens jene mysteriöse Figur im Anzug, die Freeman seit dem ersten Teil das Leben schwer respektive leichter macht. Weiß ja keiner so genau, worauf seine Taten hinauslaufen, bis heute kennen wir seine Rolle in der ohnehin sehr verwirrenden Half-Life-Lore nicht!

Die Welt von morgen, schon heute

Der G-Man ist nicht gekommen, um mit Alyx einen Kaffeeplausch abzuhalten: Er erlaubt ihr einen Blick in die Zukunft, der ihr das tödliche Schicksal ihres Vaters Eli am Ende von Half-Life 2: Episode 2 offenbart. Zur Erinnerung: Eli wird von einer seltsamen Alien-Kreatur, die mit einer Art Tentakel-Sta-

chel seinen Nacken durchbohrt, im wahrsten Sinne des Wortes seiner Lebenskraft entleert. Seit nunmehr 13 Jahren – Half-Life 2: Episode 2 erschien 2007 – harrt dieser fiese Cliffhanger seiner Auflösung. Allerdings, die Zukunft ist keine Einbahnstraße, wenn man über die Kräfte des G-Man verfügt: Er ermöglicht es Alyx, den Tod ihres Vaters zu verhindern und erklärt das Ende von Episode 2 dadurch mehr oder weniger für null und nichtig. Mit mysteriösen Elektro-Kräften, mit denen Alyx schon im letzten Spielabschnitt des VR-Abenteuers hantieren durfte – eine tolle Szene, welche stark an die Passage mit der aufgeladenen Gravity Gun aus Half-Life 2 erinnert – röstet Alyx die außerirdische Ekelmade durch das Zeitfenster hindurch, welches der G-Man für sie öffnet.

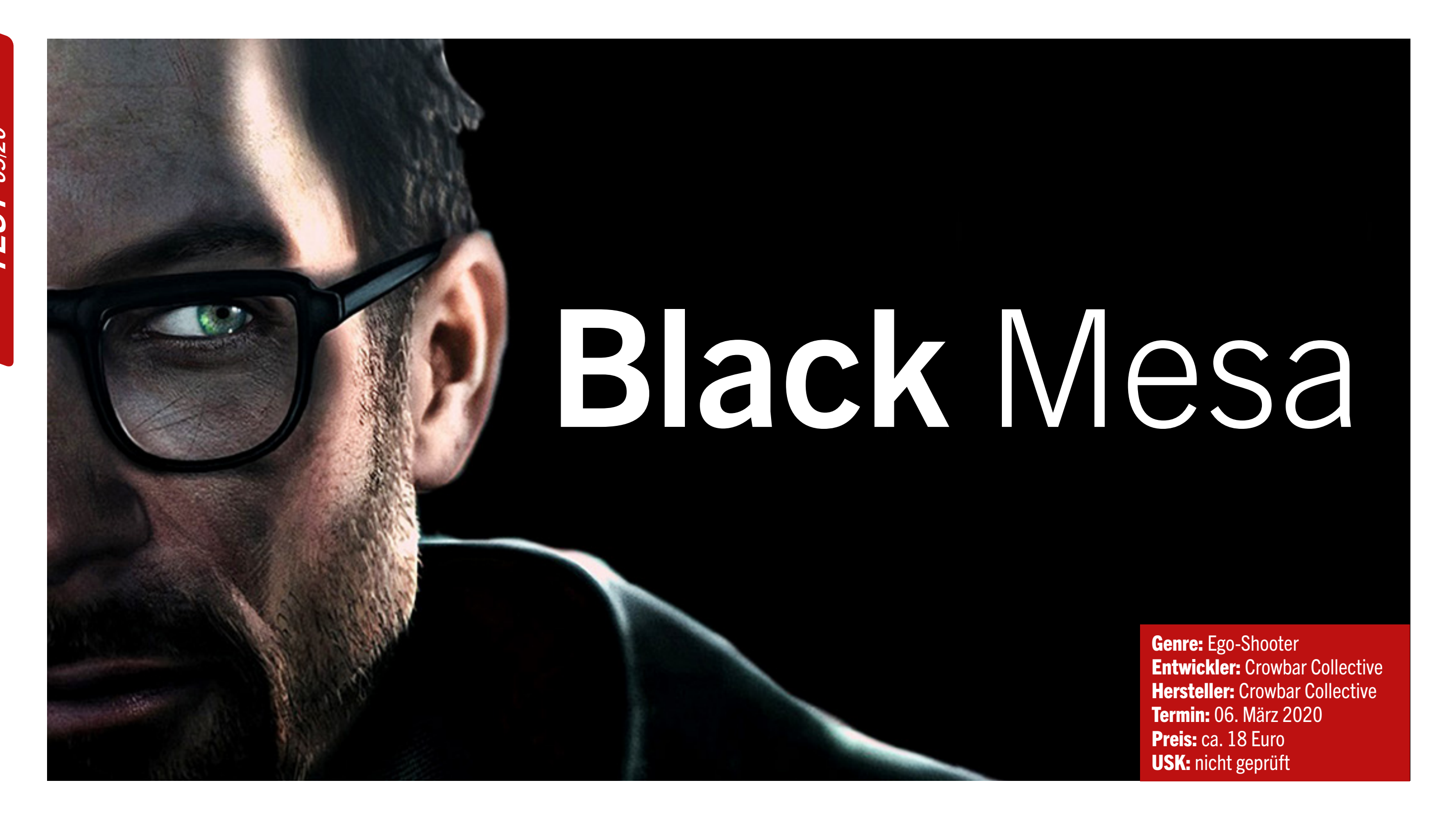
Bis wir uns wiedersehen

Allerdings, dieses Geschenk hat seinen Preis. Anstatt Gordon, der beim G-Man und seinen Auftraggebern in Ungnade gefallen ist, wird nun Alyx unfreiwillig als Angestellte unter Vertrag genommen. Ihr Vater lebt, doch sie selbst verschwindet aus dieser neu geschaffenen Timeline. Unter Protest erleben wir, wie sie in einer Art Zwischendimension verschwindet. Anschließend läuft der Abspann, dem jedoch eine Post-Credit-Szene folgt – auch an Valve ist dieser Trend aus dem Marvel Cinematic Universe offenbar nicht spurlos vorbeigegangen! In diesen letzten Sekunden des Spiels schlüpfen wir in die Rolle von Gordon Freeman selbst, der vom ob des Verlustes seiner Tochter verzweifelten Eli sein ikonisches Brecheisen in die Hand gedrückt bekommt. Die Symbolik ist klar: Gordon ist wieder da und der Cliffhanger von einst wurde durch einen neuen ersetzt, der direkt in den nächsten Teil der Half-Life-Reihe mündet. Und wir verwetten alles darauf, dass dieser Teil eine hübsche „3" im Namen trägt.

Zu viel der Sekulation?

Interpretieren wir zu viel in das Ende von Half-Life: Alyx hinein? Natürlich kann das theoretisch sein, aber es wäre nun mehr als nur unwahrscheinlich, würde Valve uns erneut jahrelang ohne eine Fortsetzung sitzen lassen. Half-Life 3 in absehbarer Zeit ist nun realistischer als das Gegenteil. Zudem hat sich Valve schon Monate vor dem Release von Alyx zur Zukunft der Serie geäußert und gemeint, dass wir fortan mehr Spiele der Reihe sehen würden. Die Zeit des Wartens scheint also tatsächlich vorbei zu sein. Fraglich bleibt natürlich, ob Half-Life 3 dann wie Alyx VR-exklusiv soder auch ohne Mod mit Maus und Tastatur spielbar sein wird. Wir rechnen eher mit einem „klassischen" Release, nachdem man nun mit dem Doch-nicht-so-ganz-Prequel die Zehe ins Wasser gesteckt und mit vergleichsweise geringem Risiko ausprobiert hat, wie viel Interesse an Half-Life nach all der Zeit überhaupt noch besteht. Wir sind auf jeden Fall so oder so bereit, endlich wieder Gravity Gun und Brecheisen zu schultern und den Combine ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Rise and shine, Gordon Freeman, rise and shine! ❑





Black Mesa

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crowbar Collective
Hersteller: Crowbar Collective
Termin: 06. März 2020
Preis: ca. 18 Euro
USK: nicht geprüft

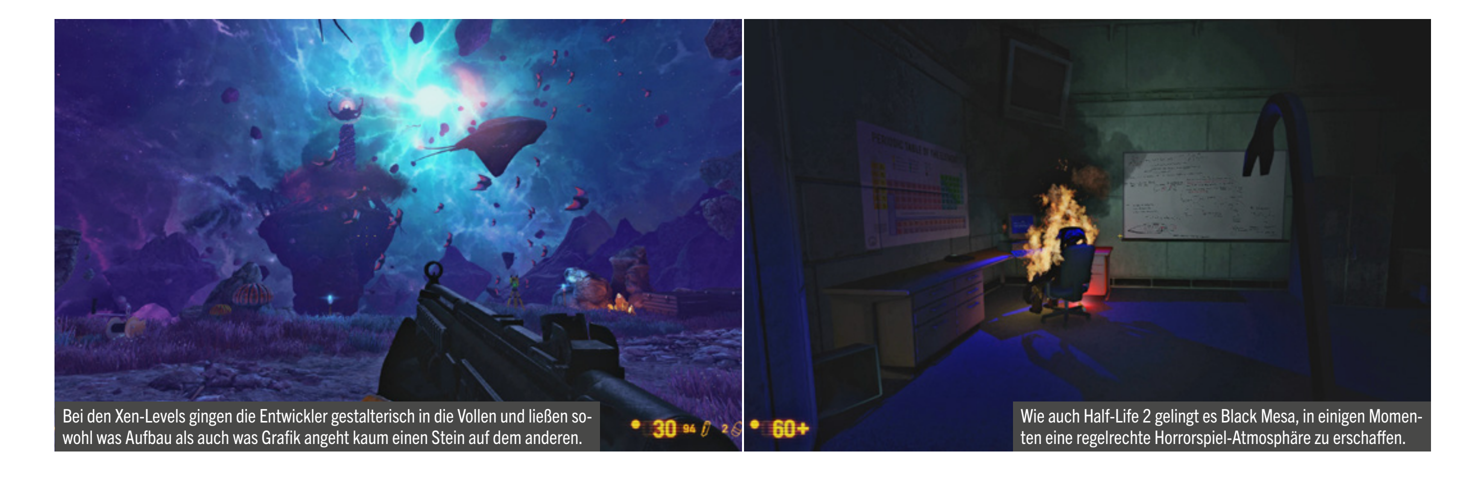
Das Fan-Remake des ersten Half-Life ist endlich fertig! Wir klären, ob die Neuinterpretation des Klassikers die hohen Erwartungen erfüllt.

Von: Tim Kühnl & Lukas Schmid

Fast 16 Jahre lang hatte man es als Half-Life-Fan nicht leicht. Warten, hoffen, und noch etwas länger warten. Wie sagt man so schön? Die Hoffnung stirbt zuletzt – aber sie stirbt. Denn die beiden Shooter-Klassiker Half-Life und Half-Life 2 wurden nie um ihren eigentlich angedachten dritten Teil erweitert. Bis heute ist die Trilogie unvollständig. 2020 hingegen scheint seit Langem endlich wieder ein gutes Jahr für die ausgehungerten Anhänger der Spiele-Reihe rund um Protagonist Gordon Freeman zu werden. Ende letzten Jahres kam überraschend die Ankündigung des VR-exklusiven Prequels Half-Life: Alyx für den 23. März. Und seit dem 5. März hat Black Mesa, das beliebte Fan-Remake des ersten Half-Life-Teils, die Early-Access-Phase verlassen und kann in der Version 1.0 gespielt werden. Die Neuauflage ist der perfekte Anlass, um an den ursprünglichen Schauplatz der Reihe, die namengebende Forschungsbasis Black Mesa, zurückzukehren und die Geschichte rund um fiese Aliens, misslungene Experimente und Vertuschung durch die Regierung in aufpolierter Grafik erneut zu erleben. Das dürfte auch für Neulinge interessant sein, denn die Modder



Über weite Strecken entspricht das Layout der Levels dem Original, hin und wieder machten die Entwickler aber sinnvolle Anpassungen.



Bei den Xen-Levels gingen die Entwickler gestalterisch in die Vollen und ließen sowohl was Aufbau als auch was Grafik angeht kaum einen Stein auf dem anderen.

Wie auch Half-Life 2 gelingt es Black Mesa, in einigen Momenten eine regelrechte Horrorspiel-Atmosphäre zu erschaffen.

haben sich alle Mühe gegeben, Black Mesa zur besten Version von Half-Life zu machen. Höchste Zeit also, in den Schutzanzug zu schlüpfen und sich eine Brechstange zu schnappen!

Die Quelle der Inspiration

Black Mesa ist kein gewöhnliches Remake, denn hinter dem Projekt stecken nicht die Half-Life-Entwickler von Valve, sondern eine internationale Gruppe von Fans und Moddern. Und die haben so einiges an Zeit und Geld in die Verwirklichung ihres Plans gesteckt: Die Geschichte von Black Mesa beginnt nämlich schon im Jahr 2004. Kurz nach der Veröffentlichung von Half-Life 2 schlossen sich einige Fans zusammen, um Half-Life 1 eine würdige Neuauflage in der moderneren Source Engine zu bescheren. Zwei Modder-Gruppierungen (Leakfree und Half-Life: Source Overhaul Project), die zunächst getrennt an Remakes arbeiteten, bildeten schließlich das Entwicklerteam Crowbar Collective und tauften ihr Projekt „Black Mesa: Source“. Valve bekam Wind von diesem Vorhaben und ermutigte die Entwickler, weiter an ihrem Spiel zu arbeiten – nur das „Source“ musste aus dem Namen verschwinden, um Verwechslungen mit Original-Valve-Spielen zu vermeiden. Anschließend machte Valve Black Mesa zu einem offiziellen Lizenzprodukt, wodurch die Entwickler vollen Zugang zur Game-Engine bekamen. Das öffnete neue Türen für die Entwickler: 2012 erschien Black Mesa dann erstmals offiziell als kostenloser Mod, für den lediglich das kostenlose Source Software Development Kit (SDK) installiert sein musste, in Valves digitalem Spiele-Shop Steam. Seit 2015 ist das Fan-Remake als kostenpflichtige Early-Access-Version im Store erhältlich. Während all dieser Zeit gingen die Arbeiten am Half-Life-Remake weiter, denn um alle Texturen, Levels und Modelle komplett neu zu bauen, brauchten die Entwickler deutlich länger, als irgendwer geahnt hätte. Jetzt, über 15 Jahre nach Entwicklungsstart, ist die Version 1.0 des Shooter-Remakes endlich erschienen.

Half-Life, wie es war – nur besser

Und das Ergebnis kann sich sehen lassen! Black Mesa ist zu jedem Zeitpunkt anzumerken, dass hinter dem Remake kein seelenloses Entwicklerstudio samt profitgierigem Publisher steckt, sondern echte Fans, die mit Leidenschaft und Herzblut versucht haben, eine würdige Hommage an ihr Lieblingsspiel zu schaffen. Was hat Black Mesa also zu bieten? Da wäre zum einen die aufgebohrte Grafik: Neben neuen Texturen beeindruckt die Optik vor allem durch ihre Lichteffekte, die einen klaren Mehrwert mit sich bringen. Durch effizient platzierte Lichtquellen in finsteren Räumen entsteht eine deutlich düsterere Stimmung, in der Headcrab-Zombies lange Schatten werfen und Lüftungsschächte wie bedrohliche schwarze Löcher wirken. Das neue Sounddesign trägt einiges zu dieser Atmosphäre bei und trifft stets den richtigen Ton. An dieser Stelle ein ganz großes Lob an den Komponisten des Black-Mesa-Soundtracks: Die minimalistischen Klänge fügen sich so passend ins Spiel ein, dass man glauben könnte, Half-Life hätte es nie ohne sie gegeben. In wohlgewählten Augenblicken rückt die Musik aber auch einmal in den Vordergrund: Dann werden atemberaubende Alien-Landschaften durch weiblichen Gesang und stimmige Synthie-Tracks untermalt, in Acti-



Die iknonischen Szenen des Originals gewinnen durch die aufgemöbelte Grafik gehörig an Imposanz.

on-Sequenzen befeuert mal eine E-Gitarren-Einlage die Geschehnisse und in ruhigen Puzzle- und Platforming-Sequenzen schaffen sanfte Piano-Töne das passende Ambiente. Genauso positiv fällt die sonstige, Half-Life-typische Geräuschkulisse auf: Ob nun die neuen kräftigen Sounds der Waffen oder die leblose Stimme unseres Schutzanzuges, die uns über Kampfverletzungen und Energiestand informiert – es passt einfach alles. Einzig Fans deutscher Synchronisationen könnten enttäuscht sein, da Black Mesa keine deutsche Sprachausgabe anbietet und nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln spielbar ist. Leider sind die Untertitel im Moment noch teilweise fehlerhaft und manchmal wurden sie sogar komplett weggelassen. Während die Stimmung zwar besser transportiert wird, im Großen und Ganzen aber doch sehr nah am Original bleibt, hat sich an den Spielmechaniken schon etwas mehr verändert. Die vielfältigen Gameplay-Verbesserungen des Remakes sind der Source Engine zu verdanken. In Black Mesa gibt es zahlreiche neue Physikrätsel, die durch die diversen Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten der Spielwelt möglich sind. So könnt ihr viele Gegenstände in die Hand nehmen und werfen, Kisten lassen sich verschieben und Fässer schwimmen im Wasser. Neben Ventilen und Stromsteckern, die angebracht und eingesteckt werden müssen, gibt es allerhand andere kleine Spielereien, die durch Valves Source Engine erlaubt werden. So spielt in Black Mesa erstmals Feuer eine größere Rolle: Feinde können mit Fackeln in Brand gesetzt werden und brennende Objekte sollten weitläufig umgangen werden, um Schaden zu vermeiden.

DIE UNVORHERGESEHENEN KONSEQUENZEN DES ORIGINALS

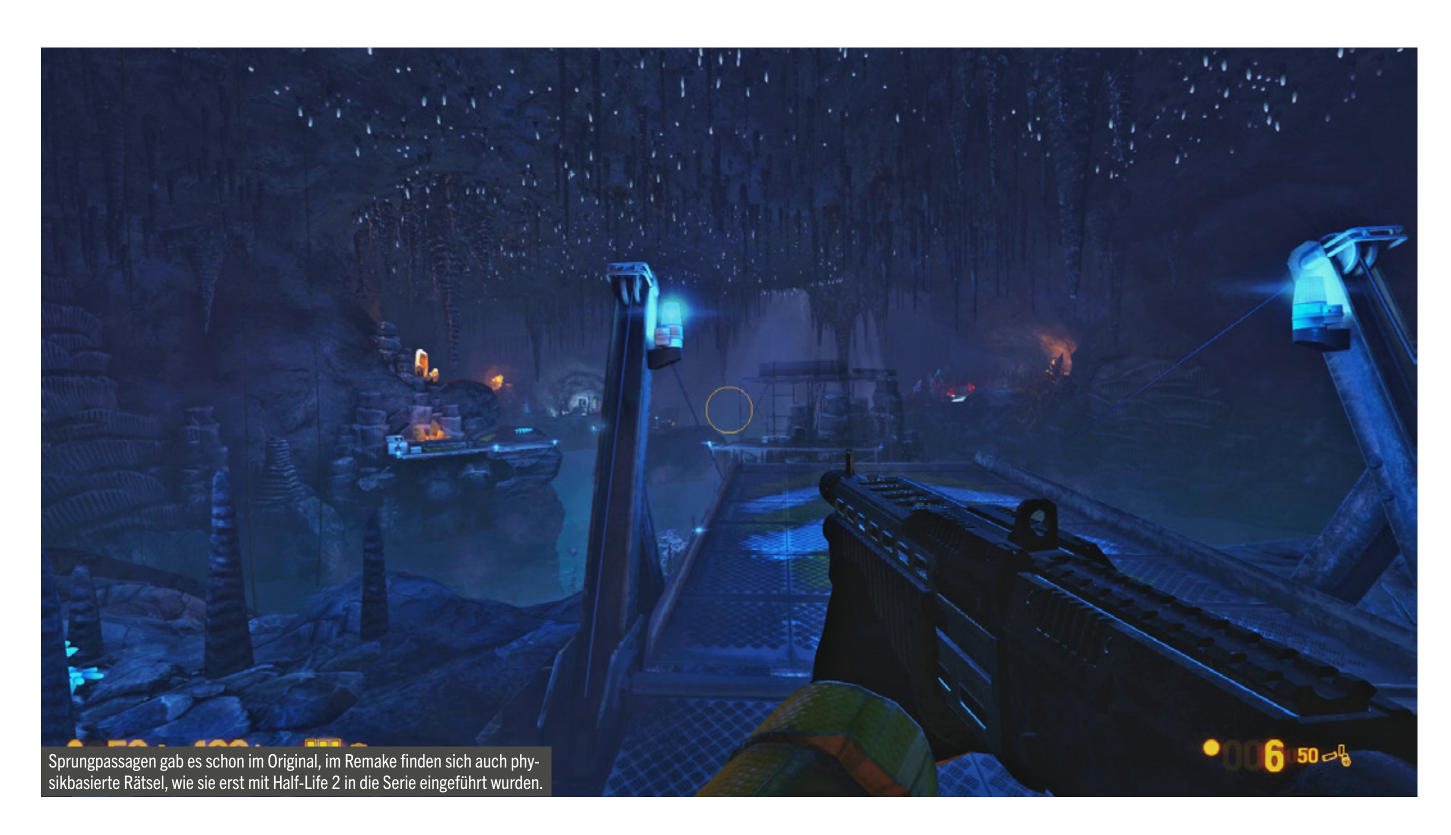
Um zu verstehen, was Black Mesa zu einem tollen Remake macht, sollte zunächst noch eine Frage geklärt werden: Warum ist Half-Life eigentlich ein Klassiker unter den Shootern?

Die ikonische Spielereihe um den Doktor der Physik im orangefarbenen HEV-Anzug hat ihren Ursprung im Entschluss zweier Microsoft-Entwickler, ihre Firma zu verlassen und stattdessen einen Ego-Shooter zu entwickeln, der eine Geschichte erzählt. Für damals eine sehr ungewöhnliche Entscheidung: Immerhin war bei Platzhirschen im Shooter-Markt wie Doom oder Quake meist nur eine rudimentäre Story vorhanden, die für das Spielgeschehen eher nebensächlich war. Die Entwickler Gabe Newell und Mike Harrington sowie ihr neu gegründetes Entwicklerstudio Valve gingen daher ein großes Risiko ein, als sie die Arbeit an ihrem ersten Spiel begannen. Dieses Risiko zahlte sich allerdings aus: Am Ende eines zweijährigen Entstehungsprozesses stand 1998 das erste „Half-Life" – und veränderte die Spielelandschaft für immer. Die innovative Story-Präsentation ohne Cutscenes und ausschließlich aus der Ego-Perspektive beeindruckt noch heute. Aus der Sicht von Gordon Freeman, einem bei Black Mesa angestellten Physiker mit MIT-Diplom, erkundet der Spieler eine gigantische geheime Forschungseinrichtung in New Mexico, in der durch ein missglücktes Experiment zahllose Aliens aus einer anderen Dimension für Angst und Schrecken sorgen. Alle Levels sind, abgesehen von einer kurzen Ladezeit, nahtlos miteinander verbunden. Das führte 1998 zu einer beispielslosen Immersion in der Spielwelt, ist aber auch 2020 noch beeindruckend. Gameplaytechnisch handelte es sich um einen ausgeglichenen Mix aus Schussgefechten, kleinen Rätseln und Platforming-Abschnitten. Von der Fachpresse gab es dafür viel Lob sowie zahlreiche Topwertungen, und so wurde aus Half-Life ein Klassiker der Games-Geschichte.

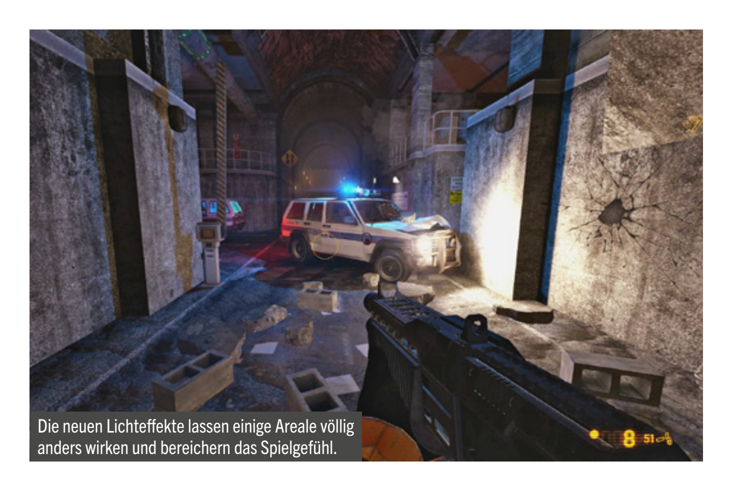


Schöne neue Welt

Die Levels selbst sind größtenteils sehr originalgetreu gehalten, Half-Life-Veteranen dürfen sich aber trotzdem auf einige Änderungen freuen. So gibt es dank der Source Engine an einigen Stellen neu eingefügte Physikrätsel. Manche Levels wurden zudem komplett überarbeitet. Am meisten hat sich am letzten Spielabschnitt in der fremden Dimension der Aliens mit dem Namen Xen getan. Denn Crowbar Collective hat sich hier nur minimal vom Original inspirieren lassen, die vier Levels „Xen", „Gonarch's Lair", „Interloper" und „Nihilanth" sind von Grund auf neu geschaffen worden. Das hat auch einen guten Grund: Die letzten Spielstunden im Original wirkten wie lieblos anhängt und waren bei Fans allgemein eher unbeliebt. Crowbar Collective gab sich daher viel Mühe, genau diese Abschnitte zu ändern. Die schwierige und einfallslose Platforming-Passage zu Beginn des ursprünglichen Xen-Levels hat zwar auch einen kurzen



Sprungpassagen gab es schon im Original, im Remake finden sich auch physikbasierte Rätsel, wie sie erst mit Half-Life 2 in die Serie eingeführt wurden.


Die neuen Lichteffekte lassen einige Areale völlig anders wirken und bereichern das Spielgefühl.

Auftritt in Black Mesa, macht aber dank der deutlich aufgehübschten Szenerie eine wesentlich bessere Figur im Remake. In Black Mesa besitzt die Heimat der Außerirdischen durch ihre abwechslungsreichen Oberflächen und die interessant gestaltete Flora und Fauna eine faszinierende Anziehungskraft und lädt zum Erkunden ein. Das liegt vor allem an den unterschiedlichen Biotopen, aus denen Xen nun besteht. Diese bieten jetzt genau die passende Umgebung für die zahlreichen Alien-Rassen und vermitteln dadurch ein natürlicheres Bild der Grenzwelt. Zusätzlich rücken auch die Erkundungs-Bestrebungen der Black-Mesa-Wissenschaftler mehr in den Fokus. Überall finden sich Überbleibsel der Forscher, darunter sogar ganze Basen, die jetzt von Headcrab-Zombies bevölkert werden. Die Inszenierung der Bosskämpfe wurde stark überarbeitet und wartet sogar mit Scripted Events auf. Der Kampf gegen die gigantische Kopfkrabbe Gonarch besteht wie damals aus drei Phasen, ist aber kaum noch mit dem Original zu vergleichen. In einer schnellen Hetzjagd zwischen zwei Phasen des Bosskampfes verfolgt uns das spinnenähnliche Monster durch enge Gänge und Höhlen, durchbricht dabei Wände mit seinen langen Beinen und gönnt uns während all dem keine ruhige Sekunde.

Die Halbwertszeit von Half-Life

Perfekt ist Black Mesa trotz allem nicht. Immerhin hat sich in 20 Jahren seit dem Release von Half-Life so einiges in der Spielebranche getan und die lange Entwicklungszeit des Remakes ist natürlich nicht spurlos am Spiel vorbeigegangen. Da Black Mesa versucht, eine originalgetreue und authentische Half-Life-Erfahrung zu bieten, verzichteten die Entwickler auf allerlei Vereinfachungen, die in heutigen Spielen gang und gäbe sind. Ganz wie im Original wird nämlich in Black Mesa kaum eine Gameplay-Mechanik wirklich erklärt. Stattdessen gilt das gute alte Trial&Error-Prinzip – leider mit der Konsequenz, dass Frustmomente an der Tagesordnung sind. Das kann die unterschiedlichsten Gründe haben: Mal findet man den Weg nicht, mal stehen meilenweit überlegene KI-Gegner mit Aggressionsproblemen und One-Hit-Waffen im Weg und manchmal, ja manchmal, liegt es einfach an der eigenen Dummheit und Skilllosigkeit, dass man nicht weiterkommt. Das Spiel zeigt aber in keinem dieser Fälle Gnade. Das bedeutet im Klartext: übersieht man irgendeinen Knopf, dann wird erst einmal 20 Minuten lang das halbe Level abgesucht. Weiß man nicht, wie es weitergeht, dann zwingt das Spiel euch regelrecht dazu, die Levelgrenzen zu erkunden und zu überwinden. Anstelle von konkreten Zielen wie „drücke X, um Y zu öffnen“, muss man sich hier noch selbst Gedanken machen, wie man ins nächste Level gelangt. Denn Hilfestellungen wie Wegpunkte oder Tipps zu den Waffen und Gegnern waren 1998 noch Zukunftsmusik und wer Black Mesa spielt, darf sich stattdessen mit reinem Oldschool-Gameplay begnügen. Allerdings wollen eingefleischte Half-Life-Jünger wohl auch genau das – endlich wieder in das Spielgefühl von damals eintauchen. Neulinge dagegen brauchen eventuell eine gewisse Eingewöhnungszeit, um mit den Mechaniken des Klassikers im neuen Gewand vertraut zu werden. Ein bisschen Interesse an Videospielgeschichte und eine gesunde Portion Frustresistenz sollte man als interessierter Einsteiger also doch mitbringen, wenn man nun endlich einen Blick in den Ursprung des Half-Life-Universums wagen möchte. Es lohnt sich aber auf jeden Fall – Black Mesa bietet die perfekte Gelegenheit, in die Reihe einzusteigen.

Crowbar Collective kündigte indes an, weiter an Black Mesa zu feilen. So ist auch eine „Definitive Edition“ geplant, die weitere Neuerungen am Gameplay und eine Verbesserung des Modding Workshops mit sich bringen soll. Alles in allem scheint die Zukunft doch noch etwas mehr Half-Life für uns bereitzuhalten, als man vor Kurzem noch dachte. Da fehlt eigentlich nur noch Half-Life 3. ❑

MEINE MEINUNG

Tim Kühnl



„Beeindruckendes Remake Fans und auch Neulinge!“

Black Mesa ist eine wunderbare Neuauflage, die den schwierigen Spagat zwischen Originaltreue und notwendigen Verbesserungen schafft. Sound, Grafik, Gameplay und Story greifen nahezu perfekt ineinander und schaffen es so, die Atmosphäre des über 20 Jahre alten Originals in einer bisher noch nie gesehenen Intensität wieder aufleben zu lassen. Für mich war das ganze Spiel aber eben auch ein nostalgischer Trip in die Vergangenheit. Half-Life ist fast so alt wie ich selbst, für mich weckt der Titel aber dennoch sentimentale Erinnerungen an eine Zeit, in der ich noch meinem Bruder beim Spielen über die Schulter schauen musste. Später war Half-Life dann einer der ersten Shooter, die ich je durchgespielt habe – begeistert war ich damals schon. Umso erfreulicher also, dass Black Mesa mit diesen verklärten Erinnerungen an eine bessere Zeit mithalten kann. Das liegt vor allem daran, dass viele Neuerungen so subtil sind, dass sie wirklich nur im direkten Vergleich mit dem Original auffallen. Black Mesa schafft es, die Essenz von Half-Life einzufangen und gleichzeitig die Fehler des Originals zum größten Teil auszubügeln. An wem der Meilenstein der Videospielgeschichte bislang vorbeigegangen ist, auf den warten eine faszinierende Geschichte und spannendes Gameplay.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Gameplay-Verbesserungen durch die Source Engine
- ➕ Tolle Lichteffekte
- ➕ Komplett neu geschaffene Xen-Level
- ➕ Atmosphärische Inszenierung der Story
- ➕ Perfekter Einstieg ins Half-Life-Universum für Neulinge
- ➕ Viele neue Inhalte für Fans der Reihe
- ➖ Auch die überarbeitete Grafik wirkt stellenweise im Jahr 2020 nicht mehr ganz zeitgemäß.
- ➖ Gelegentliche Bugs, die das Spielerlebnis jedoch nur selten trüben
- ➖ Das Oldschool-Gameplay wirkt zwar erfrischend auf alte Hasen, für die jüngere Zielgruppe könnte es jedoch gewöhnungsbedürftig sein.

WERTUNG **8**



Keine Frage, davon, wie ein modernes Spiel auszusehen, ist auch Black Mesa ein ganzes Stück entfernt. Dennoch ist die Arbeit der Entwickler wirklich beeindruckend.

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

PC Games HIT-AWARD 9/10

Doom Eternal

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda
Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Felix Schütz

Knallhart, brutal schnell und verdammt gut: Mit Doom Eternal liefert id Software eine gewaltige Fortsetzung ab!

Wer dachte, mit dem letzten Doom von 2016 wäre bereits alles aus der Marke rausgeholt, hat Doom Eternal noch nicht erlebt: Vier Jahre nach ihrer letzten Höllen-Ballerei brennen die Shooter-Experten von id Software (Quake, Rage) ein so radikales Action-Feuerwerk ab, dass selbst der Vorgänger im Vergleich einpacken muss. Die Action ist härter und schneller als zuvor, das Leveldesign abwechslungsreicher, die Story dichter, das Design abgefahrener. Alteingesessene Doom-Fans werden vielleicht nicht jede Entscheidung beklatschen, doch am reinen Spielspaß ändert das wenig: Wer sich auf den brutalen Höllenritt einlässt, bekommt einen erstklassigen Shooter, der sich schon jetzt zu den besten des Jahres zählen darf.

Story zum Nachlesen

Schon mit dem letzten Serienteil hatte id Software erstaunlich viel Hintergrundgeschichte rund ums Doom-Universum gestrickt, darauf baut Doom Eternal nun kräftig auf. Die Handlung knüpft eher lose an den Vorgänger an und bringt den legendären Doom Slayer zur Erde zurück, die bereits seit einigen Jahren von einer Dämoneninvasion verschlungen wird. Von hier aus startet eure Story-Kampagne, für die ihr – je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad – mindestens zehn, besser aber gleich zwanzig Stunden einplanen solltet.

Man merkt sofort, dass id Software der Plot von Doom Eternal ausgesprochen wichtig ist. Allerdings fällt der Einstieg selbst mit Vorkenntnissen reichlich verwirrend aus, denn die Autoren feuern gleich zu Beginn eine stattliche Menge an neuen Begriffen, Namen und Orten auf den Spieler ab. Was im Vorgänger oftmals nur am Rande erwähnt wurde, rückt diesmal in den Mittelpunkt: Die Geschichte dreht sich um die Herkunft des Slayers, um die gottgleiche Khan Mayker, um korrupte Höllenpriester und noch korruptere Himmelsdiener, um dämonische Energien, Verräter, Prophezeiungen und vieles, vieles mehr. Wer da durchblicken will, sollte sich nicht nur auf die Dialoge und Zwischensequenzen im Spiel


Himmel, Hölle und wir mittendrin: Doom Eternal bietet eine dichtere Story als seine Vorgänger, die aber über viele Text-Einträge erzählt wird.


Das coole Energieschwert ist eine der wenigen neuen Waffen. Leider erhält man nur selten die nötige Munition dafür.

Die neue id Tech 7 lässt ihre Muskeln spielen: Doom Eternal lief im Test jederzeit flüssig, selbst auf Mittelklasse-Hardware. (Bild aus der PS4-Version)

verlassen, sondern vor allem die Dutzenden Codex-Einträge lesen, die ihr durch fleißiges Suchen freischaltet. Erst dann setzt sich der Plot rund um Himmel und Hölle halbwegs schlüssig zusammen. Wie schon im Vorgängerspiel handelt id Software hier offensichtlich aus Rücksicht auf diejenigen Fans, die lieber zackig Monster wegpusten wollen, anstatt einer Story zu folgen. Dumm nur, dass alle anderen deswegen zum Lesen verdammt werden – beim Storytelling bleibt also trotz spürbarer Fortschritte noch Luft nach oben.

Abwechslung in Doom? Das geht!

Bei den Schauplätzen legen die Entwickler kräftig nach: Diesmal seid ihr nicht nur auf dem Mars und in der Hölle unterwegs, sondern erkundet auch völlig neue Umgebungen wie eine verfallene Wächterstadt, eine futuristische Raumstation oder eine Kultistenbasis. Natürlich kehrt ihr auch mehrmals auf die zerstörte Erde zurück, wo ihr unter anderem in verwüsteten Bürogebäuden, U-Bahn-Tunneln, Hochhäusern oder Tiefgaragen auf Dämonenjagd geht. Ungewöhnlich für Doom: Es gibt eine kurze Ballersequenz auf einem fahrenden Zug, ein paar kurze Tauch-Abschnitte und sogar eine Passage, in der wir einen waffenstarrenden, fliegenden Revenant-Dämon kontrollieren! Alles in allem ist Doom Eternal damit spürbar abwechslungsreicher als der Vorgänger.

Der beste Stress seit Jahren

Das Grundprinzip ist aus dem letzten Doom bekannt: Ihr erkundet die Levels auf linearen Wegen, stößt dazwischen immer wieder auf größere Arenen, in denen massenhaft Gegnerwellen spawnen, die ihr dann natürlich fachgerecht wegputzen müsst, um den nächsten Weg freizuschalten. Gerade in diesen Arenen läuft die Action von Doom Eternal wieder zu Hochform auf! Als waffenstarrender Doom Slayer wirbeln wir nur so durch die Gegnerwellen, springen, feuern, reißen und schlitzen, bis sich wieder ein fantastischer Flow ergibt, der sogar das Vorgängerspiel locker in den Schatten stellt. Damit das klappt, hat id Software an wichtigen Stellen nachgebessert.

So fällt das Kampftempo spürbar höher aus als früher. Der Doom Slayer muss per Doppelsprung und Doppel-Dash ständig in Bewegung bleiben und Angriffen ausweichen, was aber leichter gesagt ist als getan: Auch die Gegner sind flotter unterwegs, dadurch werdet ihr mächtig unter Druck gesetzt! Deshalb spielen sich gerade die ersten Levels schon auf normaler Schwierigkeitsstufe unerwartet knackig, selbst Doom-Kenner müssen sich erst mal an das neue Tempo gewöhnen. Der hohe Anspruch pendelt sich zwar später ein, sobald man mehr Waffen und Upgrades freigeschaltet hat, doch unterm Strich bleibt Doom Eternal trotzdem deutlich schneller und fordernder als der letzte Teil.



Auf Distanz praktisch: Das Maschinengewehr lässt sich via Sekundärfeuer zum Snipergewehr umfunktionieren. (Bild aus der PS4-Version)

Mit Glory Kills füllt ihr eure Lebenspunkte auf. Die Animationen sind wie schon im Vorgänger irre brutal. (Bild aus der PS4-Version)



Doom Eternal setzt auf wesentlich mehr Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen als der vier Jahre alte Vorgänger.

Die Kettensäge kommt diesmal wesentlich häufiger zum Einsatz. Mit ihr verschafft ihr euch neue Munition von den Gegnern. (Bild aus der PS4-Version)

Neue Viecher, neue Tricks

Allerdings stehen euch auch völlig neue Wege offen, um die Dämonenbrut plattzumachen. Viele Gegner haben nun nämlich Schwachpunkte, die ihr taktisch nutzen könnt. Manchen Monstern feuert ihr beispielsweise einfach Granaten ins Maul, anderen schießt ihr kurzerhand die Bewaffnung vom Körper. Einige Feinde verfügen über besonders verwundbare Stellen, andere tragen dafür Energieschilde, die ihr mit der Plasmakanone beackern und so überladen müsst. Das alles bringt tatsächlich einen Hauch von Taktik ins Höllengemetzel, denn wer einfach nur draufhält und seine Munition verballert, macht sich das Leben unnötig schwer.

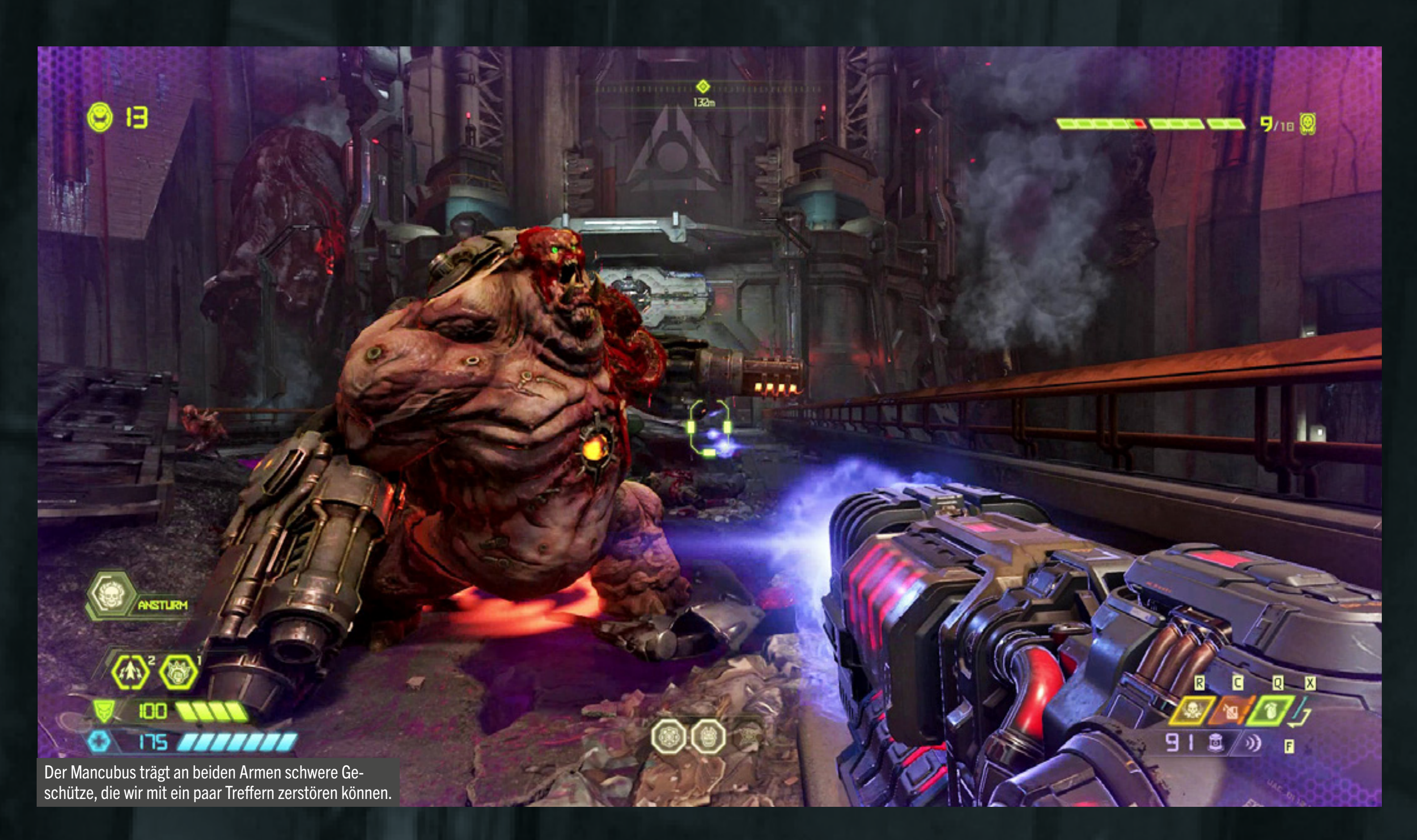
Neben den bekannten Biestern, die für Doom Eternal teilweise überarbeitet wurden, bekommt ihr es auch mit einem ganzen Schwung neuer, fantastisch animierter Ekelpakete zu tun. Zum Beispiel kehren die mordsgefährlichen Arch-viles, die flinken Arachnotron-Riesenspinnen und die fliegenden Pain Elementals aus Doom 2 zurück, sie peppen die Kämpfe mächtig auf. Auch ein paar ordentliche Bosskämpfe haben die Entwickler eingebaut, die sorgen zwar für etwas Nervenkitzel, bleiben aber kaum im Gedächtnis – hier wäre sicher mehr möglich gewesen. Eine besondere Erwähnung verdient dagegen der Marauder: Dieser neue Gegnertyp tritt als eine Art Slayer-Jäger auf und spawnt glücklichweise nur selten, geht uns dann aber mit einem undurchdringlichen Schild, starker Panzerung, einem bissigen Begleiter und blitzschnellen Attacken, denen sich kaum ausweichen lässt, mächtig auf den Zeiger – hier haben es die Entwickler für unseren Geschmack ein wenig übertrieben.

Bleibt gesund!

Zum Glück bleibt der Marauder aber die Ausnahme, denn die restlichen Änderungen, die id Software vorgenommen hat, bereichen das Spielgefühl enorm und sorgen für deutlich interessantere Gefechte als im Vorgänger. So gibt es nun weniger Lebens- und Rüstungspunkte in den Levels zu finden und auch die Munition ist knapper verteilt. Ihr müsst euch also im Kampf darum kümmern, dass euch die drei Ressourcen nicht ausgehen!

Dazu stehen euch wieder die bekannten, absurd brutalen Glory-Kills zur Verfügung, mit denen ihr wie gewohnt Lebenspunkte von besiegten Feinden erhaltet. Glory Kills laden außerdem den brandneuen Blutschlag auf, ein besonders mächtiger Nahkampfangriff mit Flächenwirkung – unheimlich nützlich in Notfällen!

Um Rüstungspunkte zu gewinnen, dürft ihr Gegner nun mit einem kleinen Flammenwerfer in Brand setzen, dem sogenannten Flammenspeier, der einfach auf Knopfdruck aktiviert wird und dann eine Weile abkühlen muss. Die Feuerpuste macht zwar nicht viel Schaden, sorgt aber dafür, dass getroffene Gegner grüne Power-ups droppen, die eure Panzerung erneuern. Ein enorm wichtiges Werkzeug, das in unserem Test praktisch im Dauereinsatz war! Für frische Munition müsst ihr dagegen einfach ein paar Feinde mit der Kettensäge … besiegen, schon erhaltet ihr einen Haufen frischer Patronen für eure Knarren. Weil diese (saubrutale) Methode aber deutlich wichtiger ist als im letzten Doom, lässt sich die Säge nun blitzschnell mit einem Knopfdruck aktivieren und kommt auch wesentlich häufiger zum Einsatz. Klasse!



Der Mancubus trägt an beiden Armen schwere Geschütze, die wir mit ein paar Treffern zerstören können.

Man kann es kaum genug betonen: Glory Kills, Flammenwerfer und Kettensäge sind kein schmückendes Beiwerk, sondern absolut entscheidend, um eine Chance gegen die Monsterhorden zu haben. Damit euch der Ressourcennachschub nicht ständig ausgeht, greifen die Entwickler außerdem zu einem simplen Trick: Sie lassen in vielen Arenen einfach kleinere, harmlose Zombies spawnen, damit ihr immer etwas zum Sägen, Kloppen oder Verbrennen habt und auch aussichtslose Situationen noch rumreißen könnt. Und solltet ihr doch mal ins Gras beißen, ist das auch kein Weltuntergang: In Doom Eternal verbraucht ihr beim Bildschirmtod nämlich erst mal ein Extraleben und dürft dann direkt an Ort und Stelle weiterkämpfen, ohne Unterbrechung. Erst wenn alle Leben verbraucht sind, werdet ihr an einen früheren Checkpoint zurückgesetzt und müsst den Kampf vor vorne beginnen. Das ist fair. Neue Extraleben sind zudem ausreichend in den Levels versteckt, haltet also die Augen offen!



Wie im Vorgänger wird die Action stilvoll in Zeitlupe abgebremst, sobald ihr die kreisrunde Waffenauswahl öffnet.

Action wie im Rausch

Bei den Waffen setzen die Entwickler auf überwiegend vertrautes Gerät: Die alte Pistole aus dem Vorgänger (hat die eigentlich irgendjemand benutzt?) wurde ersatzlos gestrichen, dafür gibt es ein Wiedersehen mit Plasmagewehr, Shotgun, Raketenwerfer und Minigun. Hier hätten wir uns mehr Fortschritt gewünscht. Zwar gibt es auch ein paar Neuzugänge wie beispielsweise ein cooles Energieschwert, das selbst Riesenviecher mit einem Schlag umsäbelt, doch das Meiste ist eben schon aus dem Vorgänger bekannt. Zum Glück machen die Waffen aber immer noch sauviel Spaß und fühlen sich gewohnt mächtig an. Hinzu kommt, dass die Gegner nun sichtbare Wunden davontragen, die den Waffen zusätzliche Wucht verleihen. Bei einem Schrotflintentreffer fetzt es einem Hell Knight beispielsweise buchstäblich das Fleisch von den Knochen, Mancubus-Dämonen reißt es dagegen die Gesichtshaut runter. Das USK-18-Siegel darf sich id Software diesmal wirklich einrahmen.

Neu und wirklich cool: Die Super Shotgun verschießt nun als Sekundärfeuer einen coolen Kettenhaken, mit dem man sich einfach an entfernte Gegner ranziehen kann – das sorgt für noch mehr Tempo und Beweglichkeit in den Kämpfen, gerade in den offeneren Arenen ist das ein echter Vorteil und macht einfach Laune!

Stärker durch Upgrades

Wie im Vorgänger habt ihr auch wieder die Möglichkeit, eure Waffen mit Upgradepunkten aufzuwerten, die ihr durch geschaffte Arenen und geheime Zusatzbegegnungen verdient. Mit diesen Punkten schaltet ihr für die meisten Knarren wieder zwei Schussmodi frei, die euch im Kampf deutlich flexibler machen. Zum Beispiel kann euer Maschinengewehr dann wieder Mini-Raketen verschießen oder zum Scharfschützengewehr umfunktioniert werden, mit dem ihr einem Revenant auch auf hohe Entfernung lässig die Bewaffnung von den Schultern feuert. Dadurch bleiben alle Waffen bis zum Spielende relevant und nützlich.

Hinzu gesellen sich eine ganze Reihe von Upgrade-Systemen, mit denen ihr euren Doom Slayer nach und nach zur alles vernichtenden Kampfmaschine hochzüchtet. Beispielsweise schaltet ihr durch fleißiges Erkunden verschiedene Runen frei, die ihr für passive Boni in drei Slots einsetzen könnt. Außerdem findet ihr seltene Wächterkristalle, mit denen ihr eure Basiswerte (Rüstung, Leben, Munition) verbessert und weitere passive Vorteile aktiviert. Dazu gibt's Upgrades für euren Anzug, mit denen ihr beispielsweise den eingebauten Granatwerfer, euer Bewegungstempo oder eure Übersichtskarte verbessert. Das alles ist für sich genommen ziemlich unspektakulär, in der Summe gehen die kleinen Upgrades aber völlig in Ordnung und bereichern das Spielerlebnis, ohne es unnötig aufzublasen.

Super Mario Slayer

Von der Story über die Kämpfe bis hin zu den Schauplätzen merkt man Doom Eternal den Fortschritt an. Doch id Software hat auch anderer Stelle kräftig nachgelegt, die vielleicht nicht jedem Shooter-Fan gefallen dürfte, nämlich bei den Geschicklichkeitseinlagen. Schon im Vorgänger musste man häufig springen und sich an Kanten raufziehen – das funktionierte prima, bekommt in Doom Eternal aber nochmal völlig neue Dimensionen. Diesmal kann der Slayer nämlich an Stangen entlangschwingen und sich an bestimmten Oberflächen festkrallen! Zusammen mit dem bewährten Doppelsprung und dem



Dank der guten Automap behaltet ihr in den streng linearen Levels stets den Überblick. (Bild aus der PS4-Version)

Auf der Fortress of Doom schaltet ihr einige Verbesserungen frei. Fans entdecken hier außerdem zahlreiche Easter Eggs.



Zwei gegen einen: Im Battlemode treten zwei Dämonen-Spieler gegen einen Slayer an. Für ein paar Runden macht das Spaß.

Doppel-Dash kann der Slayer so auch weite Distanzen überwinden, was die Leveldesigner für einige abgefahrene Geschicklichkeitseinlagen nutzen. Die fallen zwar nie übermäßig schwer aus und spielen sich dank der exzellenten Steuerung sogar richtig gut, ziehen sich aber durch das gesamte Spiel. Wer in Shootern partout keinen Bock auf Sprungeinlagen hat und eher ein klassisches Doom-Erlebnis erwartet, wird sich hier sehr umgewöhnen müssen.

Immerhin: Die Entwickler nutzen die neue Bewegungsfreiheit ausgiebig, um diesmal deutlich kreativere Levels zu bauen. Dort sind nun auch mehr Secrets versteckt, für die es sich lohnt, auch mal vom Weg abzukommen und um die Ecke zu denken. Es locken spielrelevante Goodies wie Extraleben, Cheats oder Upgrade-Punkte, aber auch viel Bonuskram wie Sammelpuppen oder freischaltbare Musikstücke, die sich nicht aufs Gameplay auswirken. Die Versteckсuche ist völlig freiwillig, bietet aber eine prima Möglichkeit, um zwischen den intensiven Kämpfen einfach mal kurz durchzuatmen. Diesmal ist es auch kein Problem, wenn man mal etwas übersieht, denn am Ende jedes Levels wird nun ein Schnellreisesystem freigeschaltet – dadurch könnt ihr einfach in frühere Bereiche zurückspringen und verpasste Geheimnisse nachholen.

Trautes Heim

Wer die Levels sorgfältig absucht, stößt unweigerlich auf sechs versperrte Slayer-Tore, für die ihr zunächst passende Schlüssel in der Nähe auftreiben müsst. Hinter den Toren warten knifflige Arenen, in denen es richtig zur Sache geht, da müsst ihr euch durch Unmengen von Feinden mähen und irgendwie am Leben bleiben. Stress pur, im positiven Sinn! Am Ende der Arena erhaltet ihr dann einen von sechs Himmelsschlüsseln als Belohnung. Diese Schlüssel kommen auf der neuen Fortress of Doom zum Einsatz. So heißt eure schwebende Festung, in die ihr mehrmals zurückkehrt und in der ihr euch dann frei umsehen könnt. Dort lässt sich auch jede Menge Zeug freischalten, zum Beispiel könnt ihr mit gesammelten Wächterbatterien versperrte Türen öffnen und dahinter liegende Upgrades aktivieren. Außerdem gibt es einen verschlossenen Behälter, in dem sich eine optionale Superwaffe befindet, eine Alternative zur BFG-Monsterwumme – hier werden nach und nach die sechs Himmelsschlüssel eingesetzt. Doom-Kenner dürften sich außerdem über die vielen Easter Eggs freuen, die es in der Festung zu entdecken gibt – schaut euch einfach mal das Bücherregal und den „Schreibtisch" des Doom Slayers genauer an!

Durchgespielt – und jetzt?

Obwohl Doom Eternal letztendlich ein linearer Shooter bleibt, könnt ihr nach dem Durchspielen noch etwas Spielzeit rauskitzeln, zum Beispiel indem ihr euch an den Master Levels versucht, das sind besonders knifflige Varianten bekannter Kampagnenmissionen. Für Profis lockt neben mehreren Schwierigkeitsgraden (lassen sich jederzeit umstellen) außerdem noch eine Permadeath-Option.

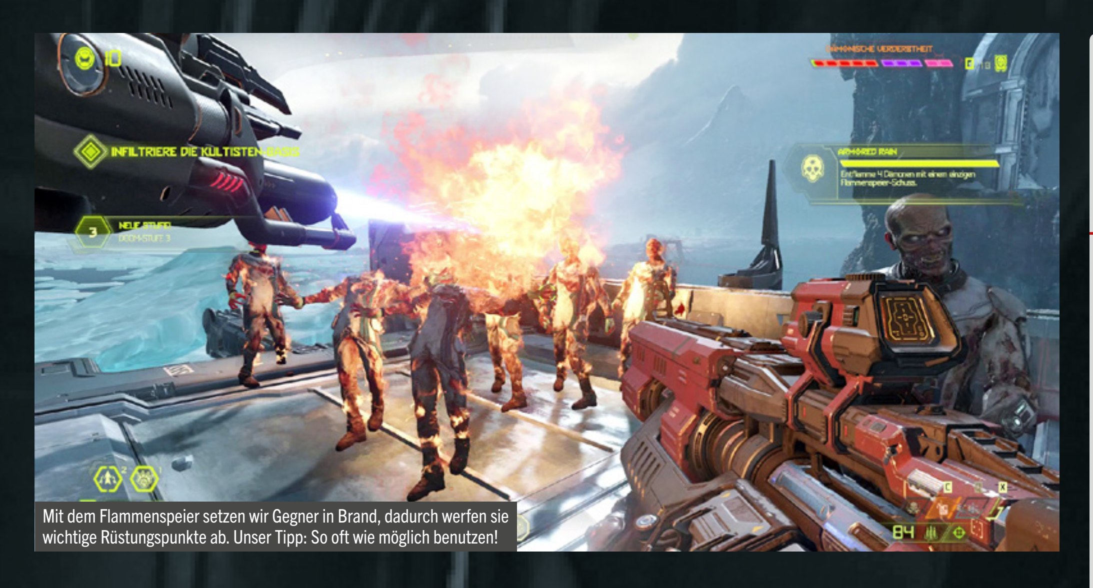
Für Langzeitspaß soll dagegen der neue Multiplayer-Part namens Battlemode sorgen. Dieser rasend schnelle Mehrspielermodus wirft das klassische Deathmatch und den Snapmap-Editor des Vorgängers komplett über Bord. Stattdessen erwarten euch ausschließlich asymetrische Scharmützel, in denen der voll bewaffnete Slayer gegen zwei von Spielern gesteuerte Elite-Dämonen antritt. Zur Wahl stehen Archvile, Mancubus, Marauder, Pain Elemental und Revenant – jedes Vieh mit eigenen Fähigkeiten und unterschiedlicher Bewaffnung. So kann der Revenant beispielsweise fliegend einen Raketenschwarm abfeuern,



Fünf unterschiedliche Dämonen sind im Multiplayer spielbar, mit kostenlosen Updates sollen später noch weitere Viecher dazustoßen.



Wie im Vorgänger dürft ihr Waffen mit zwei Feuermodi aufwerten, das macht sie bis zum Spielende nützlich. (Bild aus der PS4-Version)


Mit dem Flammenspeier setzen wir Gegner in Brand, dadurch werfen sie wichtige Rüstungspunkte ab. Unser Tipp: So oft wie möglich benutzen!

während der Marauder mit Wurfaxt und Shotgun auf die Jagd geht. Die Elite-Dämonen dürfen auch niedere Kreaturen beschwören, Heilzonen errichten und respawnen, außerdem erhalten alle Spieler zwischen den Runden kleine Upgrades, um ihre Fähigkeiten zu verbessern. Die Gefechte in den kleinen, verwinkelten Arenen spielen sich pfeilschnell, taktisch und fordernd, motivieren aber leider nicht auf Dauer – der Battlemode fühlt sich darum trotz guter Ideen eher wie eine Dreingabe zum exzellenten Singleplayer an.

Tolle Technik, Hammer-Sound!

Mit Doom Eternal bringt id Software erstmals die brandneue id Tech 7 zum Einsatz. Die Engine glänzt auf allen Plattformen mit sehr hohen Frameraten, schicken Levels und fantastisch animierten Gegnern. Dank umfangreicher Grafikoptionen lässt sich die PC-Version außerdem auch auf betagteren Rechnern noch flüssig spielen, notfalls auch bei reduzierten Details, was es unserer Ansicht nach aber Wert ist – in 60 FPS spielt sich Doom einfach am besten! Auch die sehr kurzen Ladezeiten fielen uns positiv auf und störende Bugs haben wir im Test überhaupt nicht bemerkt. Die schicke Optik wird durch einen starken Soundtrack abgerundet, der wieder aus der Feder von Mick Gordon stammt. Euch erwartet ein schweißtreibender, ohrenbetäubender Industrial-Metal-Mix, der immer wieder von stimmungsvollen, düsteren Klangteppichen ergänzt wird. So muss ein modernes Doom klingen!

Gut mitgedacht

Kleiner Tipp für alle, die das Interface als zu bunt oder umfangreich empfinden: Werft einen Blick ins Optionsmenü! Hier könnt ihr nämlich fast alle Anzeigen euren Wünschen anpassen und sogar das Farbschema des HUD ändern. An solchen Details merkt man einfach, dass sich die Entwickler ihre Gedanken gemacht haben, um so viele Fans wie möglich zufriedenzustellen. Dazu zählt auch der völlige Verzicht auf Mikrotransaktionen, die man heutzutage in gefühlt jedem zweiten Spiel findet. Es gibt zwar jede Menge kosmetisches Zeug im Spiel freizuschalten, doch einen Ingame-Shop hat sich id Software netterweise verkniffen.

Stattdessen ist bereits ein Year-One-Pass erhältlich, der Doom Eternal im ersten Jahr nach Release mit zwei Kampagnen-DLCs erweitern soll. Wenn die ähnlich grandios werden wie das Hauptspiel, soll uns das nur Recht sein! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Kein klassisches Doom, aber ein grandioser Höllenritt!“

Nach mehr als 20 Stunden ließ mich Doom Eternal grinsend zurück: id Software brennt hier ein echtes Shooter-Feuerwerk ab, das im Vergleich zum Vorgänger überall ein paar Schippen drauflegt! Hat man sich erst mal an das hohe Tempo und die neuen „taktischeren“ Elemente gewöhnt, entsteht ein außergewöhnlicher Spielfluss, der mich die Kämpfe wie im Rausch erleben lässt. Das ist auch der tollen Performance, der knackigen Steuerung und natürlich dem starken Soundtrack zu verdanken, aber auch beim Leveldesign haben die Entwickler kräftig nachgelegt. An den Sprung- und Klettereinlagen werden sich vermutlich die Geister scheiden, ich persönlich habe aber meine Freude daran, vor allem weil sie die Suche nach Secrets ein wenig aufwerten. Auch wenn in Sachen Story und Waffenauswahl noch einige Wünsche offen bleiben und der Multiplayer bestenfalls eine nette Dreingabe darstellt: Doom Eternal erfüllt die hohen Erwartungen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisch spielbare, sauschnelle Kämpfe sorgen für tollen „Flow“
- ➕ Fordernd, aber immer fair
- ➕ Fantastisches Gegnerdesign
- ➕ Starke Technik, tolle Performance
- ➕ Ressourcenknappheit und Schwachstellen bringen ein wenig Taktik in die Action
- ➕ Schicke, im Vergleich zum Vorgänger abwechslungsreiche Levels
- ➕ Viele optionale Secrets
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ Konfuses Story-Telling zwingt zum Lesen der Codex-Einträge
- ➖ Zahllose Sprung- und Klettereinlagen sind für manche Doom-Fans vielleicht zu viel des Guten
- ➖ Unterm Strich wenig neue Waffen
- ➖ Einige nutzlose Upgrades
- ➖ Etwas unbefriedigendes Finale
- ➖ Multiplayermodus ohne Langzeitspaß

WERTUNG **9**


Viele Gegner haben nun Schwachstellen. Diesem Cacodemon feuern wir eine Granate direkt ins Maul. (Bild aus der PS4-Version)



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Nightdive Studios (Remaster), Midway
Hersteller: Bethesda
Termin: 20. März 2020
Preis: ca. 5 Euro
USK: ab 16 Jahren

Doom 64

Retro pur: Nach 23 Jahren kehrt der unterschätzte N64-Shooter aus der Versenkung zurück. Wir haben die Neuauflage durchgespielt.

Von: Felix Schütz

Dass auch ein Doom mal so richtig floppen kann, ließ sich vor 23 Jahren wunderbar beobachten. Damals erschien Doom 64 exklusiv für das gute alte Nintendo 64 – und erntete zu Beginn noch breites Schulterzucken. Kein Wunder: Viele, die damals die Screenshots aus dem Spiel betrachteten, vermuteten nur eine weitere Konsolenumsetzung des ersten Doom – das wurde nach seinem PC-Debüt von 1993 nämlich für nahezu alle Plattformen portiert. Anderen war das Spiel mit seinen unzeitgemäßen 2D-Gegnern und seinem Retro-Gameplay im Jahr 1997 schlichtweg zu veraltet. Schließlich hatte das grafisch umwerfende Turok: Dinosaur Hunter gerade erst eindrucksvoll gezeigt, wozu Nintendos 3D-Konsole fähig war!

Erst viele Jahre später konnte Doom 64 eine kleine Fangemeinde hinter sich versammeln, auch dank Doom 64 EX, einer beliebten Fan-Portierung für den PC. Damit hatten zwar endlich ein paar eingefleischte Doom-Anhänger die Chance, den N64-Klassiker nachzuholen, doch die breite Masse der Spieler ließ sich damit natürlich nicht erreichen. Bis heute! Denn gleichzeitig mit Doom Eternal veröffentlicht Bethesda auch endlich Doom 64 in einer leicht verbesserten Neuauflage – erstmals für PC und moderne Konsolen. Doch macht die Retro-Ballerei überhaupt noch Spaß? Wir haben Doom 64 einfach noch mal getestet.

Doom in Reinkultur

Das ursprüngliche Doom 64 wurde von Midway entwickelt, unter der Aufsicht von id Software. Der klassische Shooter hat mit dem stockfinsteren Doom 3 von 2004 rein gar nix am Hut, sondern stellt eine direkte Fortsetzung zu Doom 2 von 1994 dar. Kein Wunder also, dass man die Handlung mit der Lupe suchen muss: Doom 64 bringt den gnadenlosen Doom Marine zurück, der sich ein weiteres Mal durch eine von Dämonen verseuchte Station auf dem Mars ballern muss.

Das ist nicht originell, spielt sich aber genau so gut wie Doom 1 und 2 und ist frei von modernem Schnickschnack: Ihr könnt weder


Höhere Auflösung und Kantenglättung sorgen für ein schärferes Bild, der Rest der Grafik präsentiert sich genauso matschig und detailarm wie im Original von 1997.


Verschlossene Türen, Schalter, bewegliche Plattformen – Design und Spielgefühl von Doom 64 sind zwar veraltet, doch genau das macht den Reiz der Neuauflage aus.

nach oben oder unten schauen, das Fadenkreuz fehlt komplett und springen ist ebenso wenig drin wie tauchen, ducken oder klettern. Stattdessen flitzt ihr einfach durch mehr als 30 Levels, bringt massenhaft Imps, Pinkys und Hell Knights um die Ecke, sammelt Schlüsselkarten, entdeckt Secrets und arbeitet euch zum Ausgang vor. Das ist Doom, wie es im Buche steht! Typische Waffen wie Kettensäge, Plasmakanone, BFG und die herrlich wuchtige Doppel-Shotgun sind wieder mit von der Partie. Außerdem gibt's mit der Unmaker eine neue Energiewumme, die ihr im zwölften Level erbeuten könnt (und die in Doom Eternal sogar ihre Rückkehr feiert). Sicher, die Action ist komplett veraltet, macht aber gerade deshalb Laune – wo sonst hat man noch Raketenwerfer mit 100 Schuss?

Wo geht's zum Ziel?

Die Kämpfe gegen die strunzblöden Gegner sind ohnehin nicht die eigentliche Herausforderung in Doom 64. Genau wie in den ersten beiden Serienteilen geht es viel mehr darum, die labyrinthartigen Umgebungen zu erkunden und sich dabei nicht nach Strich und Faden zu verlaufen. Die Levels sind zwar relativ klein, aber dafür hübsch verschachtelt aufgebaut und gespickt mit Schaltern, Aufzügen, Teleportern, Türen und so weiter. Selbst mit gutem Orientierungssinn hat man sich da schnell mal verirrt! Kaum drückt man einen Knopf, öffnet sich irgendwo ein Durchgang, eine Plattform fährt herab oder ein Schlüssel erscheint irgendwo auf einem Podest – wo genau, kann man im Grunde nur raten. Diese Art von Leveldesign mag heutzutage unzeitgemäß wirken, doch gerade in den frühen 90er-Jahren war sie bei vielen Shootern üblich. Das kann man Doom 64 nur schwer vorwerfen.

Grafisch erinnert Doom 64 zwar eindeutig an die ersten beiden Serienteile, doch für das Nintendo 64 wurde die Technik merklich aufgebohrt. So bot Doom 64 ein wesentlich besseres Beleuchtungsmodell als seine Vorgänger, das die Umgebungen beispielsweise in farbiges Licht tauchte. Außerdem wurden alle 2D-Gegner durch detailreichere Sprites ersetzt und ein Filter bügelte die Wandtexturen glatt. Look und Spielgefühl des Originals waren trotzdem zu jedem Zeitpunkt spürbar, weshalb Doom 64 heute unter vielen Fans als das „wahre" Doom 3 in der Shooter-Serie gilt. Schließlich markierte id Softwares eigenes Doom 3 von 2004 einen kompletten Reboot der Marke und setzte mit Jump-Scares und stockfinsteren Levels völlig andere Schwerpunkte. Erst mit Doom (2016) bewegte man sich wieder stärker zum Markenkern zurück – und der ist auch in Doom 64 allgegenwärtig.

Was steckt in der Neuauflage?

Der Remaster von Doom 64 stammt von Nightdive Studios, ein viel beschäftigtes Team, das bereits mit den Neuauflagen von Turok 1 und 2 gute Arbeit geleistet hat. Doom 64 flitzt mit stabilen 60 FPS im Breitbildformat durch den Alltag, bietet grafisch aber keine gravierenden Neuerungen, euch erwarten also die gleichen matschigen Texturen und pixeligen 2D-Sprites wie im Original. Dank hoher Auflösung und Kantenglättung wirkt das Bild aber angenehm scharf und sauber, außerdem könnt ihr euch die Optik mit einem FOV-Slider und zweierlei Helligkeitsreglern noch ein wenig anpassen. Besonders wichtig: Ihr habt nun auch die Möglichkeit, jederzeit einen Spielstand anzulegen, Quicksave und Quickload inklusive. Zwar gibt es nur begrenzte Slots für Speicherstände, doch immerhin ist auch die klassische Levelanwahl per Code möglich. Alles in allem spielt sich Doom 64 damit sauber und rund, die Portierung ist geglückt! Inhaltlich sind nicht nur alle Levels aus dem Original an Bord, es erwartet euch am Ende sogar ein neues Kapitel, das eine (klitzekleine) Brücke zu Doom Eternal schlägt. Wer Doom 64 bereits durchgespielt hat, kann darauf allerdings verzichten, so sehr fällt der neue Content nämlich nicht ins Gewicht.

Wer jedoch ein Herz für Retro-Shooter hat und den Klassiker nach all den Jahren endlich mal nachholen will, hat nun die perfekte Gelegenheit dazu: Doom 64 ist als Download über Steam erhältlich und kostet nur 5 Euro. ❑



Die Unmaker ist die einzige neue Waffe in Doom 64. Die höllische Energiekanone verschießt rote Strahlen und ist dabei schneller und präziser als das Plasmagewehr.



Die Gegner sind sagenhaft blöd. Wer vernünftig ausweicht und auf Distanz bleibt, hat von den Viechern wenig zu befürchten.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Gute Neuauflage für eingefleischte Doom-Fans."

Wer sich ein Herz für Retro-Shooter bewahrt hat und nicht gleich ein vollwertiges Remake erwartet, darf sich Doom 64 bedenkenlos gönnen: Die Neuauflage des Nintendo-64-Klassikers ist spottbillig, kommt schnörkellos daher und spielt sich einwandfrei – nicht mehr und nicht weniger. Grafisch wurde zwar nur das Nötigste gemacht, aber das finde ich okay. Doom 64 hinkte zwar schon vor 23 Jahren der Konkurrenz hinterher, ist aber gerade deshalb halbwegs solide gealtert. Und das Spielgefühl passt wie eh und je, das ist Doom in Reinkultur! Dazu gehört eben auch, dass man sich mal nach Strich und Faden verirrt oder auf der Suche nach einer Schlüsselkarte noch mal den ganzen Level ablatscht. Auch das macht den Charme der alten Doom-Spiele aus – und den fängt Doom 64 wunderbar ein. Ist Doom 64 deshalb ein Muss für alle Shooter-Freunde? Nein! Aber wer die Serie liebt und diesen Teil – so wie ich – ohnehin schon lange mal nachholen wollte, hat jetzt eine gute und sehr günstige Gelegenheit dazu.

PRO UND CONTRA

- ➕ Klassisch-gutes Gameplay: Das ist Doom pur!
- ➕ Rundum solide, flüssige Neuauflage
- ➕ Freies Speichern und Quicksave
- ➕ Extrem günstiger Preis (5 Euro)
- ➕ Neuer Level am Spielende
- ➖ Grafisch kaum verbessert
- ➖ Oft verwirrendes Leveldesign
- ➖ Ohne Retro- oder Fan-Brille mächtig veraltet



Resident Evil 3

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 03. April 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Christian Dörre

Horror, Terror, Action und ein paar Ärgernisse – wir haben Resident Evil 3 und den zugehörigen Multiplayer-Modus Resistance ausgiebig getestet und sind nicht restlos begeistert.

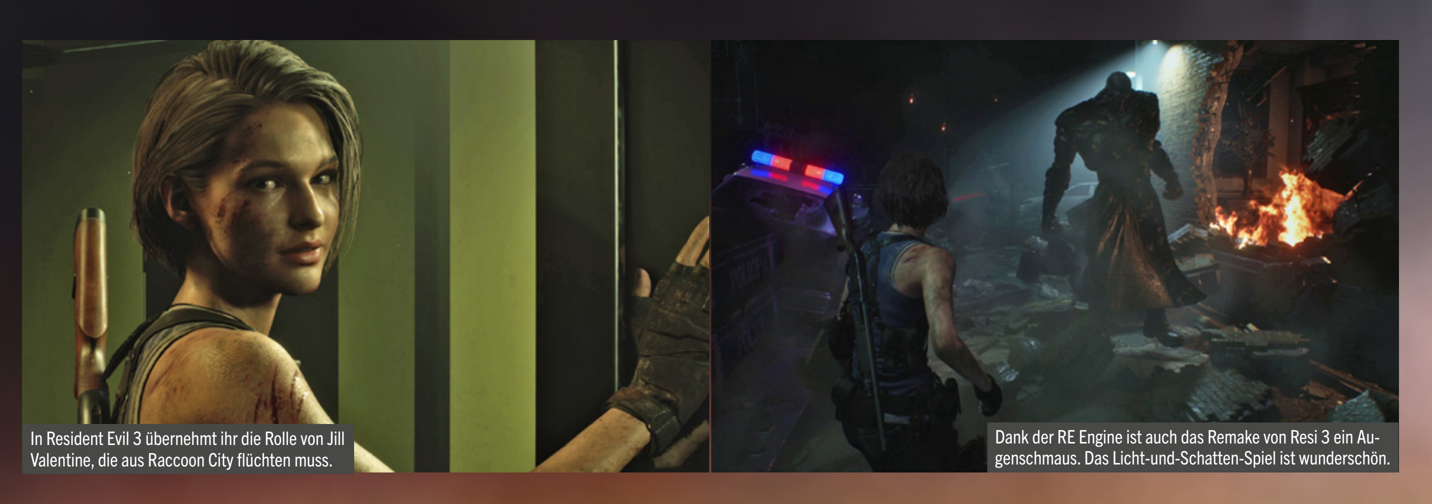
Nur etwa 14 Monate nach dem großartigen und extrem erfolgreichen Remake von Resident Evil 2 veröffentlicht Capcom auch schon die Neuauflage des dritten Teils, dessen Original Anfang des Jahres 2000 in Europa erschien. Trotz des geringen Zeitraums zwischen den beiden Resi-Remakes erwarten die Fans der Reihe natürlich, dass auch dieser Survival-Horror-Klassiker mit Sinn und Verstand in die Moderne gebracht wird, ohne das Flair des Originals einzubüßen. Dies ist auch weitestgehend gelungen, dennoch kann Resident Evil 3 nicht ganz so sehr überzeugen wie der Vorgänger. Da hilft auch nicht der ebenfalls enthaltene asymmetrische Multiplayer-Modus Resistance.

Stadt der Verdammten

Wie schon im Original übernehmt ihr in Resident Evil 3 die Rolle von Jill Valentine, die Serienfans schon aus dem ersten Teil bekannt ist. Nach den Geschehnissen im Herrenhaus des ersten Resident Evil wurde Jill von ihrem Posten in der Polizei-Sondereinheit S.T.A.R.S. suspendiert und ermittelt nun auf eigene Faust gegen die Umbrella Corporation, welche für den zombiefizierenden Virus im Herrenhaus verantwortlich war und offenbar noch ganz andere Experimente durchführt. Jill wird allerdings gezwungen, aus Raccoon City zu fliehen, denn der T-Virus hat die Stadt erreicht und verwandelt die Einwohner in blutdürstige Untote. Nun regiert Chaos auf den Straßen. Das ist jedoch nicht die einzige Herausforderung für Jill, denn Umbrella möchte sämtliche verbliebenen S.T.A.R.S.-Mitglieder beseitigen. Dafür entsenden sie die Bio-Waffe Nemesis nach Raccoon City. Der extrem mutierte Tyrant ist enorm widerstandsfähig, intelligent genug, um schwere Waffen zu nutzen, und heftet sich an Jills Fersen. Glücklicherweise trifft Jill auf den Söldner Carlos Oliveira, der ihr hilft. Allerdings gehört Carlos zu einem von Umbrella beschäftigten Einsatzteam. Kann Jill Carlos und seinen Kameraden trauen?

Schöne Lichter, fiese Bisse

Genau wie das Remake des zweiten Teils und davor schon Resident Evil 7 setzt auch die Neuauflage von Resi 3 auf Capcoms eigene RE Engine, die auch hier wieder für eine schöne Optik und vor allem für hervorragende Lichteffekte sorgt. Im Vorgänger ergab das gerade zu Anfang eine tolle Gruselstimmung, da ein einzelner Lichtschein im Dunkel des Polizeireviers verkündete, dass irgendwo vor einem etwas lauern könnte. Resident Evil 3



In Resident Evil 3 übernehmt ihr die Rolle von Jill Valentine, die aus Raccoon City flüchten muss.

Dank der RE Engine ist auch das Remake von Resi 3 ein Augenschmaus. Das Licht-und-Schatten-Spiel ist wunderschön.



Neben Normalo-Zombies und Nemesis bekommt es Jill natürlich auch mit anderen Ekel-Kreaturen zu tun.

Im Vergleich zum Vorgänger wurde der Splatter- und Gore-Faktor etwas zurückgefahren. Köpfe zerplatzen seltener.

ist da anders. Diesmal bewegt man sich eben hauptsächlich durch eine Großstadt, die selbstverständlich trotz des grassierenden T-Virus mehr Lichtquellen bietet als das RPD-Quartier, in dem der Strom abgestellt wurde. Wenn man von den Neonlichtern der Reklame angestrahlt wird und sich die grellen Farben auf dem nassen Asphalt spiegeln, wird einem direkt eine andere Atmosphäre vermittelt.

Das ist passend, denn Resi 3 unterscheidet sich auch hinsichtlich des Spielgefühls vom Vorgänger. Statt des sich langsam anschleichenden Horrors, der einen in die Irre führt, mit Ängsten spielt und schließlich in einem großen, Panik auslösenden Moment gipfelt, konfrontiert euch Resident Evil 3 mit Terror. Die Straßen von Raccoon City sind weitläufiger als die Gänge im Vorgänger und selbstverständlich konnte der Virus hier mehr Opfer finden, sodass euch auch viel mehr Gegner erwarten. Dadurch hat natürlich auch das Spieltempo angezogen. Man kann die Untoten nicht alle abwehren, weil sonst die Munition ausgeht. Zudem sind sie sogar oft so zahlreich, dass sie einen einkesseln können. Also nutzt man explosive Fässer oder nimmt die Beine in die Hand, rennt geschickt zwischen den Zombies durch und nutzt die Ausweich-Funktion auf der rechten Schultertaste. Betätigt man diese, führt man einen Ausweichschritt aus. Drückt man sie genau im richtigen Moment, bevor ein Gegner mit einer Attacke treffen kann, führt Jill eine Rolle aus, die für größeren Abstand zwischen ihr und dem Feind sorgt. Die Aktion ist teilweise jedoch etwas fummelig und reagiert nicht immer so, wie man es eigentlich möchte. Gerade zu Beginn des Spiels wirft man sich teilweise aus Versehen den Gegnern in die Arme. Das ist besonders blöd, da man Bisse eigentlich gar nicht mehr abwehren kann. Im Vorgänger konnte man dafür die Messer nutzen, die aber mit der Zeit kaputt gingen. Nun zeigt das Messer zwar keinerlei Verschleiß, lässt sich in diesen Momenten aber nicht mehr einsetzen. Man wird zwar vom Spiel aufgefordert, auf die Aktionstaste zu hämmern, aber man wird trotzdem jedes Mal gebissen und büßt so Lebensenergie ein, die man serientypisch mit Kräutern oder Erste-Hilfe-Spray auffrischen muss. Die Beißerei nervt deshalb schon mal. Gerade da es im späteren Spielverlauf ein paar Stellen gibt, in denen man einem Gegner nicht ausweichen kann, wenn man die Szene nicht schon bereits kennt.

Schneller als der Tod

Trotz dieser Ärgernisse macht das Gameplay von Resident Evil 3 viel Spaß. Das Gunplay ist immer noch so gut wie im Vorgänger, obwohl das Treffer-Feedback nicht mehr ganz so toll ist, da der Splatter- und Gore-Faktor ein wenig zurückgeschraubt wurde. Schädel explodieren nicht mehr so häufig wie im Resi-2-Remake und auch Körperteile lassen sich nicht mehr gezielt abtrennen. Resident Evil 3 ist aber natürlich immer noch hart. Das Blut spritzt und die Gegner sehen herr-

Die Bosskämpfe gegen Nemesis sind allesamt nicht sonderlich schwer, bringen den Puls aber trotzdem zum Rasen.



Im Gegensatz zum Resi-2-Remake gibt es hier kaum Rätsel. Die wenigen Knobeleien sind zudem extrem einfach zu lösen.

Resident Evil 3 ist actionreicher als der Vorgänger. Es gibt mehr Munition, mehr Gegner und explosive Fässer.



Die zahlreichen Gegnerarten im Spiel sind entweder echt furchterregend oder verdammt eklig.

lich widerlich und furchteinflößend aus. Die Kämpfe machen auch deshalb Spaß, da Resi 3 euch nach und nach viele verschiedene Kreaturen entgegenstellt, die teilweise auch unterschiedliche Schwachpunkte haben. Neben Normalo-Zombies trefft ihr beispielsweise auch auf Drain Deimos in deren Insektennest, Hunter Gammas in der Kanalisation oder garstige Tentakel-Mutationen. Diese Gegner trifft man bereits zu Anfang und über weitere Kreaturen und Schauplätze bewahren wir lieber Stillschweigen, um euch die Überraschung nicht zu verderben. Wie schon erwähnt, hat Resi 3 allgemein ein höheres Spieltempo als Teil 2. Ihr braucht aber keine Sorge haben, dass hier nur gehetzt wird. Die Story wird flotter erzählt, sodass man auch schneller zu neuen Schauplätzen gelangt, doch Capcom variiert immer wieder das Pacing. Nach einem Abschnitt, in dem man durch die Stadt gejagt wird, folgt auch wieder eine ruhigere Passage, die etwas mehr auf Horror setzt und wo man wieder durch engere Gänge schleicht. Hier teilt sich das Gameplay auch ein wenig zwischen den beiden spielbaren Charakteren auf.

Richtig gelesen: Ab und zu dürft ihr nämlich auch Carlos durch Raccoon City steuern. Mit dem schwer bewaffneten Söldner dürft ihr teilweise ordentlich losballern und eine ganze Zombiehorde endgültig ins Jenseits schicken. Allerdings gibt es auch echte Horror-Abschnitte mit Carlos, die an das ruhigere Tempo des Vorgängers erinnern. Dieses Zur-Ruhe-Kommen tut dem Spielablauf gut und bringt Abwechslung ins Spiel. Jills Passagen spielen sich hingegen selbst in ruhigeren Momenten etwas gehetzter, da sie eben auch oft von Nemesis (zu dieser Bestie kommen wir gleich) verfolgt wird. Da sich Resident Evil 3 schneller von Abschnitt zu Abschnitt bewegt, gibt es keinerlei Leerlauf und auch das Backtracking wurde im Vergleich zum Vorgänger stark reduziert. Hauptsächlich im ersten Abschnitt muss man ein wenig hin und her laufen, um – klassisch Resident Evil – nach und nach benötigte und hilfreiche Items einzusammeln. Ihr findet also Gegenstände, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen oder Türen zu öffnen, aber auch neue Waffen oder gar dringend benötigte Taschen, welche jeweils euer Inventar um zwei zusätzliche Item-Slots erweitern.

Dennoch hat das angezogene Spieltempo auch ein paar Nachteile. So gibt es in Resi 3 kaum Rätsel und die vorhandenen sind auch noch viel zu einfach. Zudem ist das Spiel (genau wie schon das Original) ziemlich kurz. Selbst Zocker, die nicht riesige Resi-Fans sind, können den Titel auf dem zweiten von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden beim ersten Anlauf recht problemlos in unter sechs Stunden durchspielen. Wie schon beim Vorgänger hat sich Capcom wohl genau überlegt, was man vom Original überarbeiten, behalten und wegschmeißen kann. Resident Evil 3 hat hier einfach weniger „Fleisch“ als Teil 2. Die Rätselkritik soll hier auch nicht so verstanden werden, dass man dadurch die Spielzeit hätte strecken sollen, denn das würde schließlich auch negativ auffallen. Es ist einfach so, dass man sie als Resi-Fan vermisst. Zudem wird eh schon Spielzeitstreckung betrieben, denn ein Abschnitt wurde komplett aus Resident Evil 2 recycelt. Das war auch schon im Original so, das fällt heutzutage aber natürlich negativer auf als damals. Immerhin erfährt man so ein paar nette Hintergrundinfos zum Vorgänger, denn Resi 3 spielt die meiste Zeit vor den Geschehnissen von Part 2.



Trotz der kurzen Spielzeit verschlägt es euch an mehrere Orte. Hier kämpfen wir uns durch die Kanalisation.

Auf der Flucht

An der allgemeinen Präsentation des Survival-Horror-Remakes gibt es jedoch kaum etwas auszusetzen. Die Inszenierung von Resident Evil 3 ist einfach absolut herausragend. Zwischensequenzen sehen superschick aus und zeigen cool

In den Abschnitten mit Carlos wird nicht nur geballert.
Es gibt auch gruselige Passagen wie im Vorgänger.

choreografierte Action-Szenen, die Jill sowohl als „badass“ darstellen, aber auch immer wieder ihre Verletzlichkeit und Verzweiflung zeigen. Story und Charakterzeichnung sind immer noch ein bisschen flach und trashig, aber viel besser erzählt als damals und bei Weitem nicht so peinlich-cheesy wie das in dieser Hinsicht schlecht gealterte Original. Lediglich die Sprachausgabe ist nicht immer überzeugend. Die meisten Charaktere sind gut getroffen, doch gerade bei der Protagonistin Jill passt die deutsche Stimme nicht so recht. Wer kann, nutzt lieber die englische Tonspur. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau, denn sämtliche Schauplätze werden toll in Szene gesetzt und wirken hinsichtlich des Gameplays enorm durchdacht.

Wenn es dann auch noch zu einer der Begegnungen mit Nemesis kommt, vergisst man ohnehin, dass man sich zuvor über eine unpassende Stimme oder ein fummelig zu bedienendes Ausweichmanöver geärgert hat. Die Aufeinandertreffen mit der wandelnden Biowaffe sind echte Highlights, die einen im Spiel in wohlige Panik versetzen und an die man sich wohl auch noch einige Zeit nach dem Beenden des Spiels erinnern wird. Nemesis sieht herrlich widerlich sowie gefährlich aus und wird als echte Tötungsmaschine dargestellt. Nemesis ist einem nicht immer auf den Fersen, sondern nur in bestimmten Abschnitten (man muss also nicht nur weglaufen). Aber wenn er erscheint, bringt das den Puls zum Rasen. Normale Waffen richten kaum etwas aus, sodass man ihn geschickt in Fallen locken muss, um ihn kurzzeitig zu betäuben, damit man etwas Abstand zu der Bestie gewinnen kann. Mehrmals im Spiel kommt man aber nicht drumherum, sich dem Umbrella-Monstrum zum Kampf zu stellen. Auch hier muss man bestimmte Schwachstellen beharken oder die Umgebung nutzen, um dem hässlichen Verfolger Schaden zuzufügen. Das Biest hat jedoch selbst einige Überraschungen in petto und präsentiert sich durchaus „wandelbar“. Während der Bosskämpfe steht man aufgrund der grandiosen Inszenierung ganz schön unter Strom, allerdings fragt man sich später, warum das der Fall war. Die Kämpfe gegen Nemesis sind nämlich eigentlich ziemlich leicht. Hat man die passende Strategie herausgefunden, kann man sie bis zum Ende des Bossfights durchziehen. Bei einer Bestie, die so gefährlich dargestellt wird wie Nemesis, wären durchaus verschiedene Kampfphasen angebracht gewesen. Hier gilt das Gleiche wie für den Rest von Resident Evil 3: Der Titel macht verdammt viel richtig und zudem auch noch jede Menge Spaß, doch an allem hängt eben so ein lästiges Aber, an dem mal kleinere, mal größere Ärgernisse oder Elemente, die einfach ein bisschen unrund sind, kleben. Das Resi-3-Remake ist deshalb zwar ein tolles, nervenzerreißendes Spektakel, kommt aber eben nicht ganz an den besseren Vorgänger ran.



Resident Evil 3 setzt meist eher auf Terror statt Horror.
Carlos muss auch mal eine ganze Zombiehorde abwehren.



Nach dem Durchspielen lassen sich verschiedene Items für einen erneuten Durchgang freischalten. Zum Beispiel Waffen, Inventarplätze oder Jills Outfit aus Teil 1.



Das Messer zerbricht zwar nicht mehr, aber man kann es auch nicht mehr zur Abwehr einsetzen. So wird man häufiger gebissen.



Im Multiplayer-Modus kann man Zombies und andere Kreaturen auch selbst steuern. Hier kontrollieren wir G-Birkin.

Vive la Résistance?

Oder waren wir hier mit unserem Fazit zu voreilig? Schließlich gehen wir jetzt ja noch auf den ebenfalls enthaltenen asymmetrischen Multiplayer-Modus namens Resident Evil: Resistance ein. Spoiler: Nö, passt schon so. Hört man sich so das Feedback der Resi-Fans an, interessiert sich eh kaum einer für die Mehrspieler-Partien und in der momentanen Form ist Resistance auch nicht mehr als ein netter Bonus. Doch erst mal von vorn: In Resident Evil: Resistance tritt ein Team, bestehend aus vier Überlebenden, gegen einen sogenannten Mastermind an. Der Mastermind hat die Überlebenden gefangen und hetzt sie jetzt durch verschiedene Umgebungen. Die Überlebenden hingegen müssen zusammenarbeiten, um ihrem Peiniger zu entkommen. Dafür müssen sie innerhalb eines Zeitlimits Schlüssel finden, um in den nächsten Bereich zu gelangen. Die Schlüssel unterscheiden sich jedoch. Im ersten Bereich müssen drei bestimmte Teile gefunden und an einer Statue angebracht werden. Im zweiten Bereich muss man einen Wächter-Zombie töten, diesem die Sicherheitskarte abnehmen, um diese dann an drei verschiedenen Terminals zu scannen. Danach muss man drei Röhren zerschießen, bevor sich die Tür in die Freiheit öffnet. Der Mastermind beobachtet das Geschehen über Sicherheitskameras und versucht natürlich, die Überlebenden an der Flucht zu hindern. Dafür nutzt er Fallen oder Geschütze, spawnt verschiedene Zombies an bestimmte Stellen und darf sogar auf eine eigene Biowaffe zugreifen. Annette Birkin schickt beispielsweise ihren mutierten Mann in den Kampf, während Daniel Fabron Mister X auf die Überlebenden hetzt. Insgesamt gibt es vier Masterminds mit unterschiedlichen Biowaffen sowie Fähigkeiten. Diese werden nacheinander freigeschaltet, wenn man im allgemeinen Mastermind-Level aufsteigt. Das Schöne ist übrigens, dass man als Mastermind auch selbst die Kontrolle über die eingesetzten Zombies und sogar die Biowaffen übernehmen kann. Für einige Serienfans dürfte also ein Traum in Erfüllung gehen, wenn sie als Mister X durch die Gänge der verschiedenen abwechslungsreichen Maps stampfen.

Sadismus und Egoismus

Allein die Möglichkeit, mal ungestraft ein richtiges Ekel sein zu können, ist natürlich verlockend. Damit offenbart sich auch schon ein Problem von Resident Evil: Resistance: Jeder will als Mastermind spielen! Starteten wir ein Match als Überlebender, fanden wir superschnell eine Partie, in die wir einsteigen konnten. Als wir dann nach mehreren Partien mal als Mastermind loslegen wollten, hingen wir über zehn Minuten in der Warteschleife. Wollt ihr nicht unbedingt als Überlebender spielen, wählt also am besten den Modus „Zufällig", in dem ausgelost wird, wer den Mastermind spielt. Die Erfolgschancen, hier zügig ein funktionierendes Spiel als MM zu starten, sind höher als bei der Di-

Das ganze Spiel ist absolut hervorragend inszeniert, die Konfrontationen mit Nemesis sind jedoch klar die größten Highlights.



Als Überlebender kommt es in Resistance auf Teamwork an. Mit Randoms ist das teilweise aber so gut wie unmöglich. (

rektauswahl. Spielt man dann mal als Mastermind, fällt schnell auf, dass Resistance noch kein perfektes Balancing aufweist. Selbst auf Stufe 1 ist man als Fiesling so mächtig, dass die Überlebenden kaum gegen einen ankommen. Hier sollte noch nachgepatcht werden. Das Spiel als Überlebender macht dafür mehr Spaß, als wir bei unserem letzten Preview noch dachten. Dank Tutorial und Übungsmodus versteht man schnell, wie man spielen sollte, und lernt die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Charaktere kennen. Ein Charakter kann beispielsweise einen Feuerstoß aussenden, während ein anderer Überlebender Kameras hacken kann. Vor jeder Runde kann man sich zudem mit gefundenen Credits Waffen und Heilkräuter kaufen, sodass man die eigene Spielweise nicht nur auf die jeweiligen Fähigkeiten des Charakters abstimmen muss. In einem guten Team machen die etwa 15- bis 20-minütigen Partien durchaus Laune, doch wenn man keine feste Party hat, ist die Gefahr eben auch groß, an berühmt-berüchtigte Random-Dödel zu geraten. Während unseres Tests erlebten wir unter anderem. wie ein Teamkollege, den wir heilen wollten, vor uns wegkroch und wie ein Kamerad nicht zu uns und den anderen ins Ziel kam, sondern meinte, sich vollkommen unnötig mit G-Birkin anlegen zu müssen. Spielt also lieber mit Freunden zusammen! Zudem finden wir es nicht so toll, dass man Credits, um Ausrüstungsboxen zu kaufen, zwar nur im Spiel verdient, dass man Credit-Booster jedoch mit Echtgeld kaufen kann. Auch das wird dem Balancing nicht unbedingt guttun. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



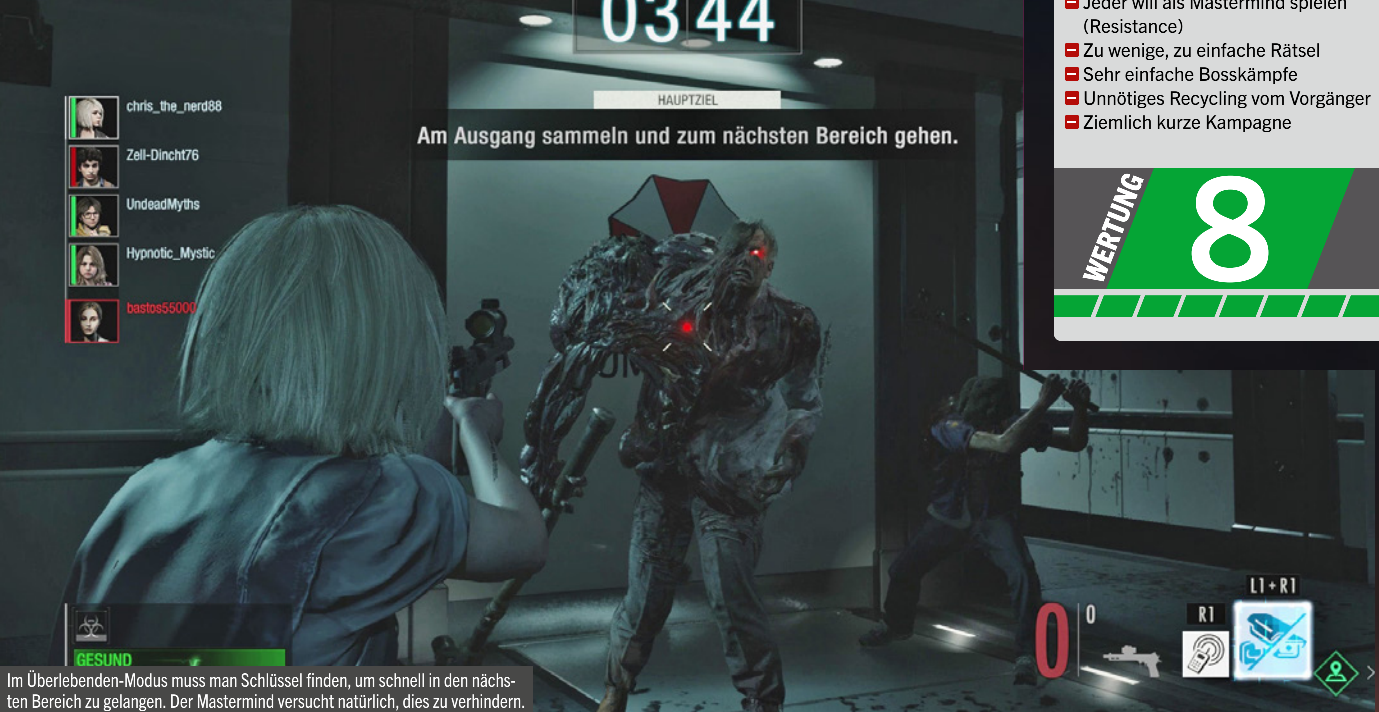
„Großes, kurzes Vergnügen mit anständigem Multiplayer"

Resident Evil 3 kommt an den klasse Vorgänger nicht ganz ran. Dafür leistet sich das Remake nämlich doch zu viele kleine Fehler, die sich summieren. Die recht kurze Spielzeit ist mir noch relativ egal, wenn sonst alles passt, aber der aus Resi 2 recycelte Abschnitt war ziemlich unkreativ und eigentlich auch unnötig. Hinzu kommen ein paar nervige Kleinigkeiten, zum Beispiel dass man Zombiebisse nicht mehr abwehren kann. Etwas forderndere Bosskämpfe und mehr Rätsel wären ebenfalls schön gewesen. Dennoch möchte ich nicht zu sehr schimpfen, denn ich hatte auch einen Riesenspaß mit Resident Evil 3. Das Abenteuer ist absolut herausragend inszeniert, die widerlichen Gegner und schaurigen Schauplätze sorgen für Anspannung und Nemesis für riesigen Nervenkitzel. Zudem machen die Kämpfe Spaß und der Titel sieht auch noch verdammt hübsch aus. Der Multiplayer-Modus Resistance ist ein netter Bonus, mehr aber auch nicht.

PRO UND CONTRA

- + Absolut hervorragend inszenierte Singleplayer-Kampagne
- + Tolle Optik mit sehr atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten
- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Viele unterschiedliche, teils genial schaurig designte Gegner
- + Gutes Gunplay mit wuchtigem Feedback
- + Sehr gute Soundkulisse
- + Herrlich nervenzerreißender Terror durch Nemesis
- + Netter Multiplayer-Modus
- − Einige Balancing-Probleme bei Resistance
- − Jeder will als Mastermind spielen (Resistance)
- − Zu wenige, zu einfache Rätsel
- − Sehr einfache Bosskämpfe
- − Unnötiges Recycling vom Vorgänger
- − Ziemlich kurze Kampagne

WERTUNG 8



Im Überlebenden-Modus muss man Schlüssel finden, um schnell in den nächsten Bereich zu gelangen. Der Mastermind versucht natürlich, dies zu verhindern.



Genre: Action
Entwickler: Ninja Theory
Hersteller: Microsoft
Termin: 24. März 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Bleeding **Edge**

Hellblade-Entwickler Ninja Theory hat statt eines atmosphärischen Singleplayer-Titels nun einen bunten, aufregenden Arena-Battler herausgebracht. Eine gute Entscheidung?

Von: Michael Leibner & Lukas Schmid

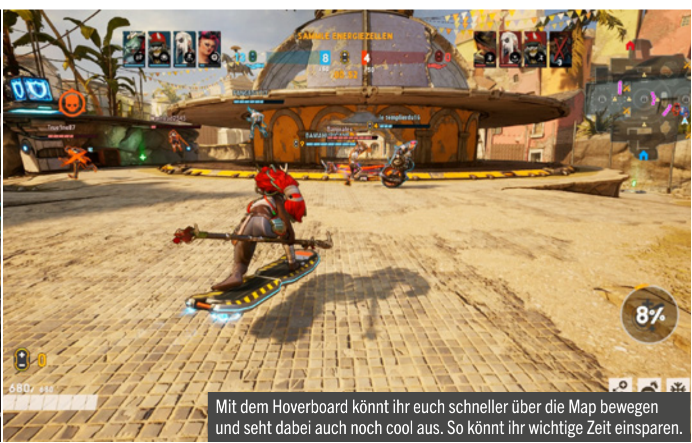
Das Spielprinzip von Bleeding Edge ist nicht neu. Ihr wählt einen Helden und kämpft an der Seite anderer Spieler in einer Arena um den Sieg. Gerade diese Art der Third-Person-MOBAs, oftmals auch Helden-Shooter genannt, hatte in der jüngeren Vergangenheit jedoch keinen Erfolg. Battleborn, Gigantic oder Paragon blieben hinter den Erwartungen zurück, einzig Blizzards First-Person-MOBA-Shooter Overwatch konnte große Erfolge feiern.

Helden und Fähigkeiten

In Bleeding Edge habt ihr die Möglichkeit, zwischen elf Helden aus drei verschiedenen Kategorien auszuwählen. Es gibt Angreifer, Tanks und Unterstützer. Ein Team besteht aus vier Spielern, die jeweils einen Helden verkörpern. Aktuell gibt es fünf Angreifer und jeweils drei Tanks und Unterstützer, jeder Charakter besitzt eigene Fähigkeiten. Diese setzen sich aus Basisfähigkeiten, Spezialfähigkeiten und Superfähigkeiten zusammen. Unter den Basisfähigkeiten befinden sich der normale Angriff, Ausweichen, Parieren und bestimmte zusätzliche Bewegungen, unterschieden wird zudem zwischen Nah- und Fernkämpfern. Zusätzlich hat jeder Charakter drei Spezialfähigkeiten, diese ähneln den Fähigkeiten aus klassischen MOBAs und Overwatch. Sie dienen zur Fortbewegung, zur Unterstützung oder zum Kampf und sind für jeden Charakter unterschiedlich. Gizmo beispielsweise kann kleine Geschütztürme aufstellen, Granaten werfen, die Feinde in ihrer Bewegung beeinträchtigen und eine Plattform platzieren, die wie eine Art Sprungbrett funktioniert. Während der Spieler alle bisher genannten Fähigkeiten direkt zu Beginn einer Partie nutzen kann, lädt sich die Superfähigkeit erst im Laufe der Zeit auf. Wie bei Overwatch lädt sie sich schneller auf, je besser man spielt. Hier kann der Spieler aber zu Beginn einer Partie eine von zwei Varianten wählen, die in ihrem Effekt komplett unterschiedlich ausfallen können. Die Charaktere besitzen alle eigene Skin-Variationen, verschiedene Emotes, Boards, Mods und Hintergrundgeschichten. Die Boards, die an Hoverboards erinnern, dienen dazu, dass ihr euch schneller über die jeweilige Map bewegen könnt. Alle freischaltbaren Items sind bis auf die Mods



Jeder Held hat zwei verschiedene Superfähigkeiten, aus denen der Spieler am Anfang einer Partie eine auswählen kann.



Mit dem Hoverboard könnt ihr euch schneller über die Map bewegen und seht dabei auch noch cool aus. So könnt ihr wichtige Zeit einsparen.


In Bleeding Edge müsst ihr im Team agieren, sonst wird euch das gegnerische Team überrennen.

Der Spieler kann zwischen elf Charakteren auswählen. Davon sind fünf Angreifer und jeweils drei Tanks und Unterstützer.

kosmetischer Natur und können mit einer Ingame-Währung oder einem Stufenaufstieg freigeschaltet werden. Die Mods sind kleine Mikrochips, mit denen ihr die Werte eures Helden anpassen könnt und so auf euren bevorzugten Spielstil abstimmt. Möchtet ihr mehr Schaden mit euren normalen Angriffen machen oder weniger Abklingzeit auf eine Fähigkeit haben, könnt ihr dementsprechende Mikrochips verwenden. Ihr könnt mehrere Sets anlegen, welche aus drei Mikrochips bestehen, und diese dann innerhalb eines Matches situationsabhängig wechseln. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten und Rollen spielen sich die Charaktere sehr abwechslungsreich, jedem Charakter ist zudem eine Schwierigkeit zugeordnet, um neuen wie auch erfahrenen Spielern die passende Herausforderung zu bieten.

Gameplay und Spielmodi

Was die Charaktere angeht, erinnert Bleeding Edge sehr stark an Overwatch. Allerdings wird Bleeding Edge in der Verfolgerperspektive gespielt und ist somit kein Ego-Shooter. Beim Start des Spiels bekommt man eine detaillierte Einführung in die Grundmechaniken des Spiels, sonderlich abwechslungsreich ist das Gameplay allerdings nicht gestaltet. Nach dem Tutorial hat man nur die Möglichkeit, ein Online-Match zu starten. Aktuell sind hier nur zwei verschiedene Spielmodi verfügbar. Der erste ähnelt dem Herrschafts-Modus aus diversen Ego-Shootern. In diesem müsst ihr Zonen einnehmen, indem ihr euch auf sie stellt. Je länger man eine der Zonen hält, desto mehr Punkte generiert man für sein Team. Punkte werden ebenfalls vergeben, wenn man man einen gegnerischen Helden ausschaltet. Erreicht ein Team das Punktelimit, gewinnt es. Im zweiten Spielmodus müssen die beiden Teams Kanister zerstören, um an Energiezellen zu gelangen. Nimmt ein Spieler eine Energiezelle auf, muss er diese in der darauffolgenden Phase an einer von drei Zonen abgeben. Jede abgegebene Energiezelle gibt einen Punkt. Wie auch beim ersten Spielmodus winkt ebenfalls ein Punkt, wenn man andere Spieler ausschaltet. Auch hier gilt: Erreicht ein Team das Punktelimit, geht es siegreich aus dem Gefecht hervor. Der Erfolg beider Teams hängt natürlich auch vom Skill der einzelnen Spieler ab. Weiß ein Spieler die Fähigkeiten seines Helden richtig einzusetzen, kann das einen großen Einfluss auf den Ausgang der Partie haben. Viel wichtiger ist allerdings das Teamplay: Je mehr und besser die Spieler zusammenarbeiten, desto höher ist die Chance, dass sie die Partie für sich entscheiden. Denn ein einzelner Spieler ist deutlich im Nachteil, wenn er gegen zwei oder noch mehr Gegner kämpft. Jeder Spieler muss wissen, was die Rolle innerhalb seines Teams ist und welche Rolle die Helden des gegnerischen Teams erfüllen. Nur so kann ein Aufeinandertreffen von allen acht Spielern zugunsten des eigenen Teams entschieden werden.

Maps und Gestaltung

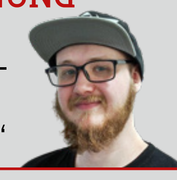
Wenn ihr eine Partie gefunden und einen Helden ausgewählt habt, werdet ihr euch auf von fünf Maps wiederfinden. Auf allen fünf Karten können beide Match-Varianten gespielt werden. Die Maps wirken allerdings noch etwas leer und leblos und sind daher eher funktionaler Natur. Speziell die zentralen Punkte, an denen die meiste Action stattfindet, könnten unserer Meinung nach etwas mehr Leben und Vielfalt vertragen. Einige Maps wirken auch deshalb leer und leblos, weil sie für acht Spieler deutlich zu groß geraten sind. Neben den Zonen zum Einnehmen und Abgeben befinden sich auch Power-ups auf den Maps. Diese erhöhen eure Angriffskraft oder heilen einen Teil eurer fehlenden Gesundheit. Einige der Maps haben zusätzliche dynamische Elemente verbaut, auf einer Karte etwa fahren in der Mitte kleine Züge, die ein Rüstungs-Power-up transportieren. Die Züge können euch außerdem über die Map transportieren oder euch Schaden zufügen, wenn sie euch direkt treffen. Ein anderes Schlachtfeld verfügt beispielsweise über Blitzzäune, die eurem Charakter Schaden zufügen, solltet ihr diese berühren. Allgemein funktionieren die Karten gut, wirken aber wie bereits beschrieben so, als hätten die Entwickler die Funktionsweise priorisiert. Es könnte aber auch sein, dass die Levels noch etwas unfertig wirken, weil das Entwicklerteam unter Zeitdruck stand. Die Helden sind hingegen sehr abwechslungsreich gestaltet, wirken aber im direkten Vergleich zu den Helden aus Overwatch etwas charakter- und lieblos.

Spielumfang und Performance

Bleeding Edge gibt es aktuell für 30 Euro auf Steam, für Xbox One und im Microsoft Store zu kaufen. Für diese 30 Euro bekommt der Käufer allerdings einen eher geringen Spielumfang: Elf Charaktere, fünf Maps und zwei Spielmodi sind alles, was Bleeding Edge spielerisch zu bieten hat. Levelt man die Helden und sein Profil, erhält man lediglich weitere kosmetische Gegenstände und die zwei verschiedenen Ingame-Währungen, mit denen man Mods und weitere kosmetische Inhalte herstellen kann. Die meisten zusätzlichen Skins der Helden sind zudem lediglich Farb-Variationen bereits bestehender Outfits. Ein Ranglisten-Modus fehlt auch noch und es gibt noch einige kleine Verbindungsprobleme innerhalb der Matches. Einige Spieler bewegen sich ruckelnd über die Maps und dadurch ist auch nicht immer klar, ob Fähigkeiten und Attacken getroffen haben oder nicht. Allerdings kam das während unseres Tests nur selten vor. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Leibner



„Gelungener Multiplayer-Spaß mit geringem Umfang“

Mir hat das Grundprinzip von Bleeding Edge ganz gut gefallen – als jemand, der häufiger MOBAs und Arena-Shooter spielt. Man muss zusammenarbeiten und der Spielspaß hängt sehr stark von der Teamfähigkeit ab. Im Moment ist durch die wenigen verfügbaren Helden allerdings nicht viel Spieltiefe gegeben. Auch die Mods ändern nicht allzu viel am Spielgefühl und können nur sehr langsam freigeschaltet werden. Dadurch, dass kein Ranglisten-Modus existiert, spielt man sowohl mit Anfängern als auch mit Spielern, die schon mehr Erfahrung gesammelt haben. Das führt dazu, dass die Teams sehr oft völlig unausgeglichen sind. Sollte sich Bleeding Edge halten können und sollten die Entwickler regelmäßig Spielinhalte nachliefern, könnte es zu einem abwechslungsreichen, guten Spiel werden. Bis dahin muss sich aber noch einiges tun.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fördert Teamplay
- ➕ Abwechslungsreiche Helden
- ➕ Für Anfänger gut geeignet
- ➕ Matches machen Laune
- ➖ Geringer Spielumfang
- ➖ Lieblose Maps
- ➖ Zu wenig Spielmodi, Helden und Maps
- ➖ (Noch) keine richtige Spieltiefe
- ➖ Kein Ranglisten-Modus
- ➖ Keine Langzeitmotivation
- ➖ Mods zu schwer freizuspielen



Panzer Corps 2 sieht dank der detaillierten Einheiten sehr hübsch aus.

PC Games HIT-AWARD 9/10

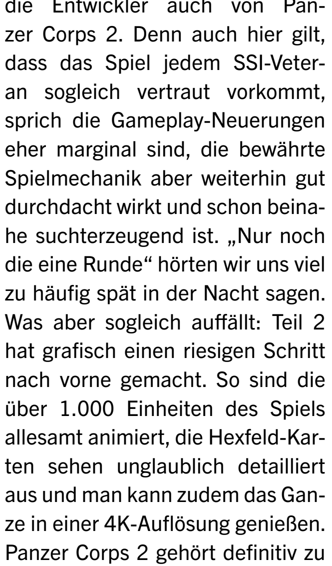
Genre: Strategie
Entwickler: Flashback Games
Hersteller: Slitherine Ltd.
Termin: 19. März 2020
Preis: ca. 35 Euro
USK: noch nicht geprüft

Panzer Corps 2

Von: Matti Sandqvist

Slitherine hat endlich nachgeliefert und bringt uns den Nachfolger zum vielleicht besten WK2-Strategiespiel des Jahres 2011.

Alexander Shargin und sein Team haben vor fast zehn Jahren eine der beliebtesten Strategiereihen der goldenen Neunzigerjahre wiederbelebt, und das mit einem beachtlichen Erfolg. Panzer Corps war im Grunde genommen eine modernisierte Version von SSIs berühmter Panzer-General-Reihe, aber wegen diverser DLCs in Sachen Umfang um einiges beleibter – so konnten wir etwa in der Afrikakorps-Erweiterung den Weg nach Ägypten für die Wehrmacht freikämpfen. Auch wenn sich die spielerischen Unterschiede zum Original kaum bemerkbar machten, hatten etliche Genrefans am Ende mehrere Hundert Stunden mit dem geistigen Nachfolger verbracht.



Ähnliches erhoffen sich wohl die Entwickler auch von Panzer Corps 2. Denn auch hier gilt, dass das Spiel jedem SSI-Veteran sogleich vertraut vorkommt, sprich die Gameplay-Neuerungen eher marginal sind, die bewährte Spielmechanik aber weiterhin gut durchdacht wirkt und schon beinahe suchterzeugend ist. „Nur noch die eine Runde" hörten wir uns viel zu häufig spät in der Nacht sagen. Was aber sogleich auffällt: Teil 2 hat grafisch einen riesigen Schritt nach vorne gemacht. So sind die über 1.000 Einheiten des Spiels allesamt animiert, die Hexfeld-Karten sehen unglaublich detailliert aus und man kann zudem das Ganze in einer 4K-Auflösung genießen. Panzer Corps 2 gehört definitiv zu den aktuell schönsten Genrevertretern.

Feld frei für Frischlinge

Während Strategieschwergewichte wie etwa Strategic Command WWII: World at War für Genre-Einsteiger aufgrund ihrer schieren Größe und Komplexität nicht gerade zu empfehlen sind, ist die Panzer-Corps-Reihe auch für Neulinge keine schlechte Wahl. Zwar kommt auch in Panzer Corps 2 ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Einsatz, jedoch ist die Handhabung einfach und vor allem die Visualisierung so ansprechend, dass man sich auch als Laie gerne durch die ausführlichen Tutorials kämpft und so die Grundlagen der Hexfeld-Schlachten innerhalb einer guten Stunde



Unsere Kerneinheiten müssen wir hegen und pflegen, da sie uns über die ganze Kampagne begleiten.

Flugzeuge kehren nach jeder Runde zu ihren Flugplätzen zurück.



Vor einer Schlacht bekommen wir eine Lagebesprechung. In manchen Missionen gibt es Bonusziele.

aneignen kann. So lernen wir zum Beispiel, dass man in Teil 2 gut befestigte Einheiten dadurch knacken kann, dass wir sie umzingeln, und dass Panzer unter bestimmten Bedingungen Feinde überrennen und so mehrmals in einer Runde angreifen können. Neu in Panzer Corps 2 ist zudem die Handhabung der Luftwaffe. Im Gegensatz zum Vorgänger kehren unsere Flugzeuge nach jeder Runde zurück zum Flughafen und haben entsprechend nur eine begrenzte Reichweite. Ansonsten müssen wir in den rundenbasierten Schlachten auf altbekannte Dinge achten, etwa wie gut die Initiative und die Waffenreichweite von unseren Einheiten sind und wie gut ihre Angriffs- sowie Verteidigungswerte gegen Panzer, Infanterie und Luftwaffe sind.

Schwer, aber fair

Insgesamt sind in Panzer Corps 2 gleich zu Beginn fünf Kampagnen enthalten, die uns als ein General der Wehrmacht über alle bekannten Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges in Europa und Afrika führen. Zudem können wir auch fiktive Szenarien erreichen, wenn wir gewisse Bonusziele in den Missionen absolvieren. Drei der Kampagnen sind mit rund 20 Schlachten sehr lang, die Italien- sowie Kursk-Kampagne haben dagegen nur acht Szenarien. Trotzdem ist man mit den Feldzügen gut und gerne mehr als 60 Stunden beschäftigt, da der Schwierigkeitsgrad trotz Einstelloptionen recht hoch ist. Wir haben zum Beispiel die erste Kampagne, die uns von Polen bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges führt, mehrmals anfangen müssen, weil man in Panzer Corps 2 – wie schon beim Vorgänger – die eigenen Kerneinheiten von einer Schlacht zur nächsten mitnimmt. Uns fiel in Frankreich und später in Russland dann leider auf, dass die durch die Gefechte verdienten Prestige-Punkte nicht mehr ausreichten, um die Verluste auszugleichen, geschweige denn neue Truppen zu kaufen. Den hohen Schwierigkeitsgrad möchten wir aber nicht kritisieren, denn alles in allem geht das Balancing und auch das Missionsdesign voll in Ordnung. Manche Missionen müssen, wie es Reihenveteranen bereits gewohnt sind, mehrmals spielen, da man manche Hinterhalte nicht unbedingt voraussehen kann. Positiv fanden wir aber, dass man alle Bewegungs- sowie Angriffsbefehle widerrufen kann. Erst wenn man eine Runde abschließt, lässt sich nichts mehr zurücknehmen.

Neben den langen Kampagnen sowie vier Einzelszenarien hat Panzer Corps 2 auch einen Mehrspielermodus. Nur hier können wir auch aufseiten der Alliierten kämpfen, die richtigen Kampagnen lassen sich nur mit den Truppen der Wehrmacht bestreiten. Wir müssen zugeben, dass wir uns nicht ausgiebig mit dem Mehrspielermodus beschäftigt haben und so lediglich ausprobiert haben, ob technisch alles sauber ist. Unseren Erfahrungen nach scheint das der Fall zu sein. Wir fanden es ein wenig schade, dass wir nur in Mehrspielerpartien die Kontrolle über die Alliierten übernehmen können. Das ist aber neben den wenigen Abstürzen und dem fehlenden deutschen Handbuch das einzige wirkliche Manko von Panzer Corps 2. Ansonsten müssen wir sagen, dass das Team um Alexander Shargin wieder sehr gute Arbeit geleistet und ein zugängliches, unglaublich hübsches Strategiespiel abgeliefert hat, das eine passende Lernkurve und mit der Zeit auch genügend Komplexität bietet. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



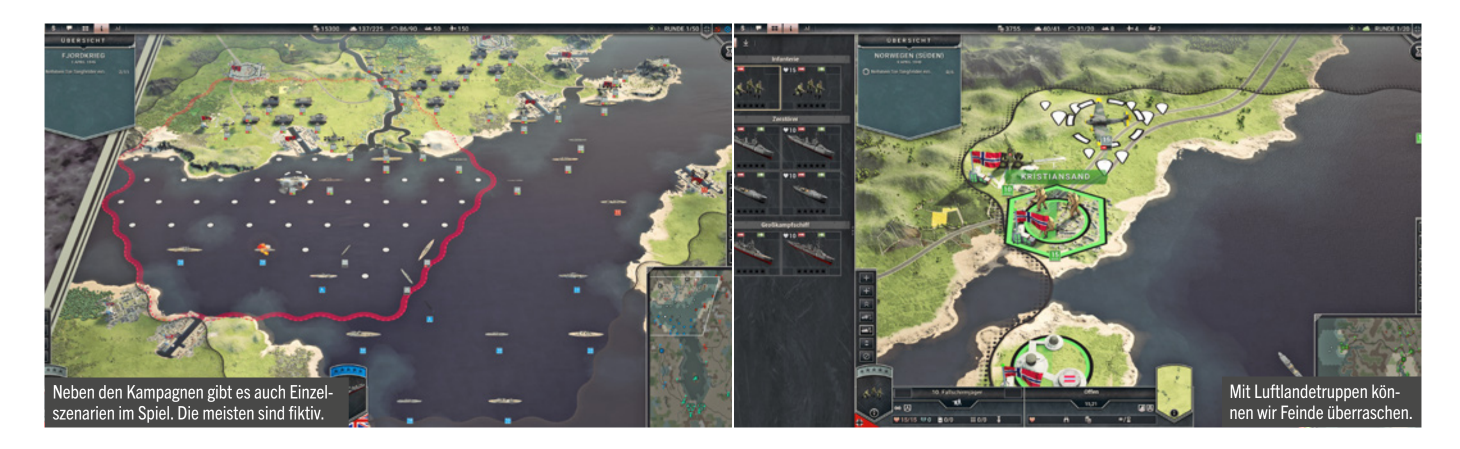
„Meine haushohen Erwartungen hat Panzer Corps 2 sogar übertroffen!“

Sowohl mit der Panzer-General-Reihe als auch mit dem direkten Vorgänger von Panzer Corps 2 habe ich unzählige Stunden verbracht und war entsprechend hocherfreut über die Ankündigung des Nachfolgers. Enttäuscht hat mich der zweite Teil kein bisschen, obwohl mir der Schwierigkeitsgrad über eine ganze Kampagne auf den ersten Blick etwas zu hoch vorkam. Da man in Panzer Corps 2 nicht mehr um einen Major-Victory kämpfen und deshalb sich sehr in den Missionen beeilen muss, sollte man schonender als in Teil 1 mit seinen Truppen umgehen. Als ich das begriffen hatte – und die Befehlswiderrufsfunktion für mich entdeckte –, kam mir alles gar nicht mal mehr so unheimlich schwer vor. So konnte ich dann auch die Grafikpracht sowie die unglaubliche Menge an historisch recht akkuraten Truppentypen genießen und muss nun sagen: Meine haushohen Erwartungen hat Panzer Corps 2 sogar übertroffen und somit auch locker den von mir sehr geschätzten Vorgänger – Gratulation!

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr großer Umfang
- ➕ Über 1.000 unterschiedliche Einheiten
- ➕ Grafisch eines der schönsten Strategiespiele
- ➕ Fairer, aber fordernder Schwierigkeitsgrad
- ➕ Wenig Abwechslung in puncto Missionsdesign
- ➖ Seltene Abstürze
- ➖ Wenn man sich in der Kampagne verrennt, muss man eventuell viele Missionen wiederholen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe und kein deutsches Handbuch
- ➖ Alliierte Truppen nur im Mehrspielermodus spielbar





Neben den Kampagnen gibt es auch Einzelszenarien im Spiel. Die meisten sind fiktiv.

Mit Luftlandetruppen können wir Feinde überraschen.

Im Thronsaal empfangt ihr Untertanen und trefft wichtige Entscheidungen. (Bild: Brave At Night)

Yes, Your Grace

Genre: Adventure
Entwickler: Brave At Night
Hersteller: No More Robots
Termin: 06. März 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Felix Schütz

Es ist nicht leicht, so ein Regentenleben: In diesem ungewöhnlichen Genre-Mix tragen wir die Last der Königskrone.

Wer glaubt, als König würde man nur auf dem Thron rumlümmeln und das schöne Leben genießen, wird in Yes, Your Grace eines Besseren belehrt. Die ungewöhnliche Mischung aus Mittelalter-Simulation, Adventure und Rollenspiel lässt uns die Last der Krone heftig spüren, indem uns das Spiel von früh bis spät mit kniffligen Entscheidungen konfrontiert. Das Gameplay ist simpel, oft sogar eintönig – und hat uns im Test trotzdem bis zum Abspann motiviert.

Retro Royal

Mit seiner grobpixeligen Aufmachung könnte man Yes, Your Grace glatt für ein klassisches Point-and-Click-Adventure halten. Ein Trugschluss! Zwar müssen wir im Spielverlauf tatsächlich ein paar Items suchen und im Inventar kombinieren, doch das macht nur einen winzigen Teil der Spielerfahrung aus. Die meiste Zeit verbringen wir nämlich im Thronsaal, wo wir unzufriedene Untertanen zur Audienz empfangen. Während einige Bürger nur bescheidene Wünsche haben, treiben uns andere direkt die Sorgenfalten ins Gesicht: Da klagen aufgebrachte Bauern beispielsweise über wildernde Banditen und verlangen eine Entschädigung. Anderen bleibt die Ernte aus, sie bitten um Korn, um ihre Familien zu ernähren. Kurz darauf borgt sich ein Vater eine stattliche Summe Lösegeld, mit dem er seine entführte Tochter freikaufen will. Und schließlich will noch ein Wirt eine Taverne eröffnen und pumpt uns um das nötige Startkapital an, verspricht im Gegenzug aber eine kleine Gewinnbeteiligung.

So geht es Tag für Tag. Für jeden Antrag müssen wir eine Entscheidung fällen, die sich manchmal schon am nächsten Morgen, oft aber erst spät auswirkt: Gold oder Nahrung locker machen? Das Gesuch ablehnen und dafür Treuepunkte verlieren, die zu geringeren Steuereinnahmen führen? Oder einen von drei Agenten losschicken, die das Problem für uns lösen, dafür aber ordentlich Geld einstreichen? Schnell merken wir: Die Mittel reichen hinten und vorne nicht. Da wir die Bittsteller in festgelegter Reihenfolge empfangen, sehen wir außerdem nicht auf einen Blick, wer was von uns wünscht, das erschwert das



Pflicht vs. Familie: Oft müsst ihr mehrere Interessen unter einen Hut bringen. (Bild: Brave At Night)

Ein wichtiger Teil der Handlung widmet sich euren Töchtern, doch leider greifen gerade hier viele Dialogoptionen zu kurz. (Bild: Brave At Night)

Einteilen der knappen Ressourcen. Immerhin: Wer sich arg verschätzt, kann auf automatische Checkpoints zurückgreifen, die für jeden Spieltag angelegt werden.

Düstere Zeiten

Doch Yes, Your Grace ist mehr als nur eine wilde Anhäufung von Audienzen, denn das Spiel wird in erster Linie von seiner ordentlichen Story zusammengehalten: Schon nach wenigen Spielminuten zeichnet sich Krieg ab, der unser gesamtes Königreich bedroht. Da es uns aber an Mitteln und Truppen fehlt, bitten wir andere Regenten um Hilfe, die wir auch prompt bekommen – allerdings nur für eine heftige Gegenleistung. Und dann kommt alles ganz, ganz furchtbar. Für uns, für unser Reich, für unsere Familie. Game of Thrones lässt schön grüßen.

Interessant ist dabei die Art und Weise, wie die Autoren mit Fantasy-Elementen umgehen. Monster, Sagen und Zauberei erscheinen in der Geschichte anfangs noch so allgegenwärtig wie in The Witcher zu sein, doch in den allermeisten Fällen entpuppen sie sich als schierer Aberglaube. Durch Aufklärung zum Sieg? Ein spannender Ansatz, aus dem man aber noch mehr hätte machen können, was leider auf viele Ideen in Yes, Your Grace zutrifft: Immer wieder streift die Geschichte ernste, spannende Themen, bleibt dabei aber zu oberflächlich, um ihnen wirklich gerecht zu werden.

Rette uns, wer kann!

In den nächsten fünf bis acht Stunden sind wir viel mehr damit beschäftigt, das Schlimmste zu verhindern. Oder besser: das Nötigste zu retten. Denn obwohl Yes, Your Grace auch seine heiteren Seiten hat, fühlten wir uns nach einer Weile regelrecht hoffnungslos. Die Vorräte wurden knapp, der Aufbau einer Armee zu kostspielig, selbst die Agenten konnten wir nur noch in Notfällen einsetzen. Und als wir schon glaubten, die Lage endlich ein bisschen im Griff zu haben, verpassten uns überraschende Story-Wendungen ein paar saftige Tritte in die Weichteile.

Richtig spannend wurde es beispielsweise, als wir einen Mord aufklären und dazu Verdächtige und Informanten befragen sollten. Für die Ermittlungen blieb uns nur wenig Zeit, manche Aktionen führten ins Leere – und am Ende fehlten uns wichtige Beweise. Wer war in den Mord verstrickt? Haben wir den richtigen Mann verurteilt? Was wir auch taten, es fühlte sich falsch an. Und das ist vom Spiel voll beabsichtigt.

Während wir uns auf das dramatische Finale zubewegten, malten wir uns unser Schicksal bereits in den dunkelsten Farben aus. Wie die Geschichte für uns ausging, verraten wir natürlich nicht! Nur so viel: Es gibt mehrere mögliche Endsequenzen. Welche man erreicht, hängt allerdings von weniger Entscheidungen ab, als wir anfangs dachten, denn tatsächlich sind viele Story-Wendungen von den Entwicklern vorgegeben. Oft genügt es daher schon, sich finanziell irgendwie über Wasser zu halten und nur das Nötigste zu erledigen – den Rest treibt die Handlung automatisch voran. Auch die wenigen großen Schlachten, die wir im Spielverlauf meistern müssen, laufen nur in Dialogform ab, taktisch agieren dürfen wir hier nie. Diese Szenen bereichern zwar die Erzählung, doch spielerisch sind sie die reinsten Einbahnstraßen.

Fade Routine

Yes, Your Grace ist also kein offener Simulator oder gar ein vollwertiges Rollenspiel, nahezu alles geschieht in festgelegter Abfolge. Zwischen Audienzen und Story-Ereignissen wartet außerdem stets der gleiche Alltag am königlichen Hof: Mit der Spielfigur klicken wir uns nur durch eine Handvoll Räume, in denen ab und zu ein Familienmitglied darauf wartet, mit uns ein paar Sätze zu wechseln. Sprachausgabe gibt es dabei nicht, alle Figuren geben nur unverständliches Kauderwelsch von sich, um die Dialoge zu untermalen. Das ist zwar alles andere als stimmungsvoll, doch dafür kann Yes, Your Grace immerhin mit einer richtig hübschen Musikuntermalung punkten, die für dichte Mittelalter-Atmosphäre sorgt.

Kaum Tiefgang

Die Gespräche sind zwar interessant und (zumindest in der besseren englischen Fassung) gut geschrieben, bieten aber nur wenig Möglichkeiten: Warum können wir nicht selbst entscheiden, wann wir wichtige Ereignisse ansprechen oder Hintergrundinfos aus den Charakteren rauskitzeln? Hier verschenken die Entwickler viel Potenzial. Das gilt auch für die kleinen Aufgaben, die wir für andere Adelige erfüllen können, damit sie mit uns Allianzen eingehen. Der eine Herrscher will beispielsweise eine Art von Drogenhandel am Hof erlauben, der andere macht sich für ein striktes Verbot stark. Erfüllen wir ihre Bedingungen, sichern wir uns ihre Gefolgschaft, etwa in Form von Truppen oder Ressourcen. Gelingt uns das nicht, fällt die Figur einfach flach und nimmt nicht länger an der Geschichte teil. Auch können wir keine alternativen Lösungswege entwickeln, es ist beispielsweise nicht möglich, jemanden zu hintergehen oder zu bestechen, sofern es die Story nicht vorsieht. Dynamische Ränkespiele kommen da leider nicht auf, was auch dem Wiederspielwert schadet: Mit offenerem Gameplay und größerer Entscheidungsfreiheit hätte Yes, Your Grace sicher auch genug Stoff für zwei oder drei Anläufe geboten. So dürfte es für die meisten Spieler aber bei einem Durchgang bleiben.

Yes, Your Grace ist für PC über Steam oder GOG erhältlich, der Preis liegt bei 17 Euro. Für rund 8 Euro bekommt ihr den Soundtrack, das Bundle aus Spiel und MP3-Album kostet euch knapp 23 Euro. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Schwer ruht das Haupt, das eine Krone drückt."

Auf den ersten Blick scheint Yes, Your Grace jede Menge gute Ideen unter einen Hut zu bringen: Ein klassisches Adventure, dazu ein kräftiger Schuss Rollenspiel und motivierende Manager-Elemente obendrauf – eigentlich eine tolle Mischung! Doch leider entpuppen sich viele Spielelemente als oberflächlich, fast schon nebensächlich. Für Abenteurer fehlt es an Puzzles, für Rollenspieler an Freiheit, für Planer an Tiefgang. Auch der Burg-Alltag mit seinen paar Räumen und Gesprächspartnern wird schnell eintönig. Daraus hätte man doch so viel mehr machen können! Trotzdem hat mich Yes, Your Grace tatsächlich bis zum Schluss motiviert, was es vor allem seiner Geschichte zu verdanken hat, die mich regelmäßig an mir zweifeln ließ: Wie konnte ich in so kurzer Zeit nur dermaßen miese Entscheidungen treffen? Sich irgendwie bis zum Ende durchzuschlagen trotz aller Rückschläge und düsterer Überraschungen war deshalb trotz allem ein spannendes Erlebnis. Allerdings nur ein Mal, denn für einen zweiten Durchgang fehlt es mir einfach an Wiederspielwert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Solide Story mit einigen überraschenden Wendungen
- ➕ Netter Genre-Mix
- ➕ Interessante Entscheidungen
- ➕ Bedrohungsgefühl sorgt für Spannung
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➖ Story verläuft trotz Entscheidungen weitestgehend linear
- ➖ Eintöniger Tagesablauf
- ➖ Gameplay sehr oberflächlich
- ➖ Wenig Freiheiten in Dialogen
- ➖ Kauderwelsch statt Sprachausgabe
- ➖ Detailarme Retro-Optik
- ➖ Viele spannende Themen werden nur gestreift
- ➖ Geringer Wiederspielwert





Oberflächlich: Auf der Karte entsendet ihr bis zu drei Agenten zu Missionzielen. (Bild: Brave At Night)



In diesem hässlichen Menü werden täglich die knappen Ressourcen verwaltet. (Bild: GOG.com)

Am unteren Bildrand seht ihr die Zeitleiste inklusiver aller aktuellen Aktionen. Ihr dürft dabei jederzeit zurückspulen und eine Aktion durch eine andere ersetzen. Das gilt natürlich für beide Charaktere separat.

Iron Danger

Genre: Strategie
Entwickler: Action Squad Studios
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 25. März 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Wolfgang Fischer

Let's do the time warp again – in diesem Taktik-Spiel mit Zeitmanipulationsmechanik erwarten euch jede Menge knackige Herausforderungen.

Geschichten in Büchern, Filmen und auch Computer- und Videospielen, die sich mit Zeitreisen beschäftigen, beflügeln die Fantasie und sind oft etwas ganz Besonderes. Prominente Beispiele gibt es zuhauf: Die Zurück-in-die-Zukunft-Filme beispielsweise oder im Spielebereich Prince of Persia: The Sands of Time. In Ubisofts Spielereihe ist das entscheidende Spielelement die Manipulation der Zeit, um so entscheidende Vorteile in Kämpfen zu haben. Die finnischen Entwickler von Action Squad Studios nutzen eine ähnliche Mechanik für ihr Strategiespiel Iron Danger. Wir verraten euch in unserem Test, ob das in einem Strategiespiel wirklich funktioniert – und noch wichtiger: ob das über die komplette Spieldauer von etwa 15 Stunden auch durchgehend Spaß macht!

Schlag dem Tod ein Schnippchen

Iron Danger spielt in einer von der finnischen Mythologie inspirierten Fantasy-Welt, die aber auch Steampunk-Elemente enthält. Warum Steampunk? Weil die Entwickler das cool finden! Ihr übernehmt die Rolle der jungen Kipuna, die auf der Flucht vor Invasoren aus dem Norden in eine Höhle stürzt, von einem Kristall durchbohrt wird und fortan über die Fähigkeit verfügt, in einem Trance-Modus die Zeit zu manipulieren. Das bedeutet, ihr dürft auf Tastendruck die Zeit anhalten, um euer weiteres Vorgehen zu planen, oder die Zeit um bis zu 14 Herzschläge (oder 7 Sekunden) zurückspulen. Nur so könnt ihr verhindern, dass ihr durch Angriffe, Fallen oder Umwelteinflüsse Schaden nehmt. Jede Aktion, sei es eine Bewegung, die Nutzung eines Gegenstands, einer Fähigkeit oder eines Angriffs, hat eine festgelegte Dauer. Um zu überleben, müsst ihr buchstäblich jede Sekunde optimal nutzen. Denn der Schwierigkeitsgrad in Iron Danger ist selbst auf der mittleren von drei Stufen keineswegs von schlechten Eltern.

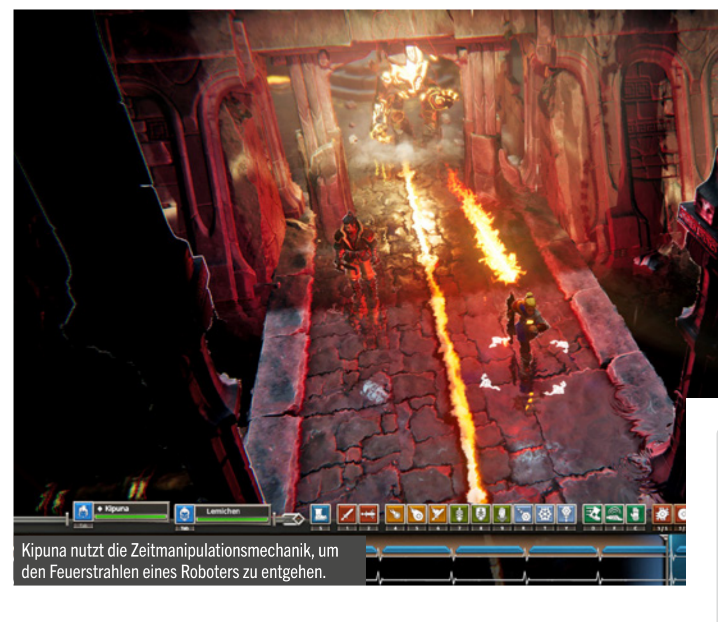
Zu viert unterwegs, zu zweit auf Mission

Zurück zur Story: Mithilfe des Schmieds Topi gelingt es Kipuna, aus ihrem brennenden Dorf zu fliehen. Zusammen mit ihm macht sie sich auf die Suche nach fünf weiteren Kristallen, um mit deren Hilfe die Feinde aus dem Norden zu besiegen. Unterstützt wird sie im Laufe des Abenteuers außerdem von einer mysteriösen Heilerin und dem Armbrustschützen Lemichen. Wel-



Immer wenn Kipuna einen neuen Splitter findet, trifft sie auf einen freundlichen Geist und darf im folgenden Level mit neuen Fähigkeiten herumexperimentieren.

cher der drei Helfer Kipuna in einer Mission unterstützt, ist dabei stets vorgegeben, ebenso wie die Reihenfolge der Aufträge. Manchmal ist Kipuna auch ganz alleine unterwegs. Ihr könnt euch also nicht auf das Zusammenspiel mit einem bestimmten Kameraden fokussieren, sondern müsst stets das Beste aus der jeweiligen Ausgangssituation machen. Manchmal müsst ihr schleichen, um Konfrontationen mit großen Gegneransammlungen zu vermeiden. An anderer Stelle werdet ihr aus dem Hinterhalt angegriffen und müsst euch verteidigen. In der Regel könnt ihr euer Vorgehen aber planen und so die jeweiligen Level-Gegebenheiten wie explodierende Fässer oder Fallen zu eurem Vorteil nutzen.


Kipuna nutzt die Zeitmanipulationsmechanik, um den Feuerstrahlen eines Roboters zu entgehen.

Trance-Modus: wie im Rausch
Während ihr im Normalmodus stets beide Charaktere gleichzeitig steuert, dürft ihr euren beiden Helden im Trance-Modus einzeln Befehle erteilen. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, die aber in der Regel auch eine Abklingzeit haben und erst nach Ablauf eines Timers wieder zur Verfügung stehen. Während Kipunas Unterstützer eine bestimmte Spezialisierung haben (Heilerin = Heilung und Magie, Lemichen = Fernkampf und Topi = Nahkampf), entwickelt sich die Protagonistin zur Allzweckwaffe. Jedes Mal, wenn es Kipuna gelingt, einen neuen Kristall zu ergattern, kommt eine neue Magiegattung hinzu. Erst Feuer, dann Eis, später Heilung und Kontrollzauber. Um Erfolg zu haben, müsst ihr stets die Fähigkeiten beider Charaktere verknüpfen und zugleich auf dem Schirm haben, gegen welche Art von Angriff der jeweilige Gegner anfällig ist. Zahlreiche Gegenstände wie Molotowcocktails, Benzinfässer oder Granaten komplettieren das Arsenal der Helden und sorgen dafür, dass ihr ein breites Spektrum an Optionen zur Verfügung habt.

Langweilige Level-Aufstiege
Was die Entwicklung der jeweiligen Charaktere angeht, haben sich die Entwickler entschieden, auf einige Rollenspielaspekte, die dem Spiel gut getan hätten, fast gänzlich zu verzichten. Die Helden verfügen weder über Charakterwerte, die gesteigert werden können, noch gibt es in den Levels Loot in Form von neuen Waffen oder Rüstung. Ihr dürft lediglich nach einem Level entscheiden, welche Fähigkeit ein Held erlernen oder verbessern darf. Wann ein Upgrade für einen bestimmten Charakter ansteht, ist dabei stets vorgegeben. Iron Danger ist in dieser Hinsicht also sehr berechenbar und damit auch ein Stück langweilig.

Im Hinblick auf Grafik und Präsentation bewegt sich das Strategiespiel mit der ungewöhnlichen Mechanik auf einem ordentlichen Niveau. Levels und Charaktere sind insgesamt stimmig und detailreich, grafische Wow-Effekte gibt es im ganzen Spiel aber nicht. Ihr erlebt das Geschehen stets aus der Vogelperspektive, dürft mit der Kamera aber auch näher heranzoomen, um die detaillierten Figuren oder Animationen aus der Nähe zu betrachten. Spielerischen Nutzen hat das nicht, in der Regel empfiehlt es sich, einen möglichst guten Überblick aus der Ferne zu haben, um die Aktionen der Helden entsprechend planen zu können. Während Publisher Daedalic für eine gute deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte gesorgt hat, ist die untertitelte Sprachausgabe in Englisch mit passenden Sprechern besetzt. ❑



Nach manchen Missionen können bestimmte Charaktere neue Fähigkeiten erlernen oder schon bekannte verbessern.

MEINE MEINUNG
Wolfgang Fischer

„Fordernde Strategie mit Steampunk-Flair und Zeitreisen."

Ungewöhnliche Zeitreise-Strategie zwischen Lust und Frust: Am Ende bin ich froh, dass ich Iron Danger eine Chance gegeben und es auch durchgespielt habe. Warum? Weil ich Herausforderungen mag und das Strategiespiel von Action Squad Games strotzt nur so vor packenden Kämpfen. Abseits dieser Gefechte fehlt es bei Iron Danger aber an zusätzlichen, motivierenden Spielelementen. Die Charakterprogression wirkt schlichtweg lieblos, relevanten Belohnungen für bestandene Gefechte gibt es nicht, die Story dümpelt vor sich hin und mit den Helden warm zu werden ist schwerer als so mancher Fight gegen übermächtige Feinde. Außerdem leidet Iron Danger darunter, dass es in der ungewöhnlichen Steampunk-Fantasy-Welt nicht wirklich viel zu erkunden gibt und dass es dem ansonsten gelungenen Strategiespiel an Tiefgang in Form besser ausgearbeiteter Rollenspielelemente mangelt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Witziger Mix aus Mythologie und Steampunk
- ➕ Ordentlicher Spielumfang (15 Stunden)
- ➕ Gelungene Zeitmanipulationsmechanik
- ➕ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
- ➕ Verschiedene Lösungswege in Missionen
- ➕ Abwechslungsreiche Gegner
- ➕ Stimmige Atmosphäre
- ➕ Gelegentliche Rätseleinlagen
- ➕ Gute englische Sprecher
- ➖ Starre Missionsfolge
- ➖ Träge Story
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Zu schwer für Hobby-Strategen
- ➖ Wenig motivierende Charakterentwicklung
- ➖ Belanglose NPCs
- ➖ Kein Speichern in Missionen



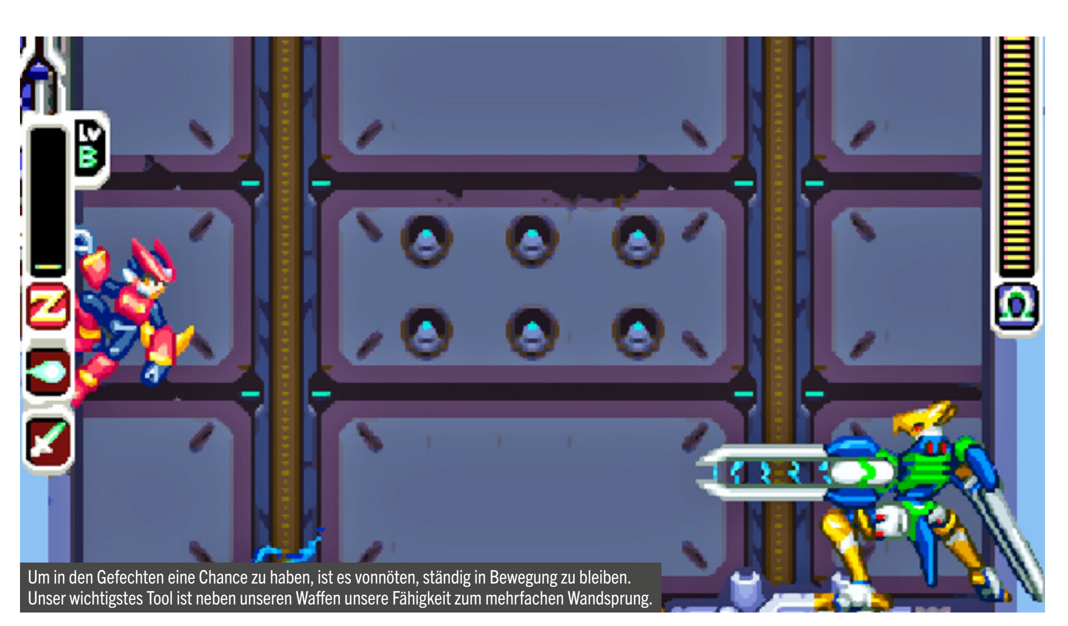
Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 25. Februar 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 6 Jahren

Mega Man Zero/ZX **Legacy Collection**

Manchmal kommen sie wieder, und zwar im Sechserpack: Capcom schnürt ein Mega-Man-Paket und lässt es auf die Spielerschaft los. Wie viel Spaß machen die einstigen Handheld-Spiele?

Von: Lukas Schmid

Die Mega Man Zero/ZX Legacy Collection vereint sechs ehemalige Game-Boy-Advance- respektive Nintendo-DS-Spiele in einer großen Sammlung: Mega Man Zero 1-4 sowie Mega Man ZX und Mega Man ZX Advent. Beide Subserien der „normalen" Mega-Man-Spiele sind hunderte Jahre nach den Ereignissen in diesen Titeln angesiedelt und erzählen sich selbst furchtbar ernst nehmende und vor Anime-Klischees triefende, aber leider nicht allzu interessante Geschichten. Zudem werden die zusammenhängenden Handlungen in sehr unansehnlichen Standbildern erzählt. Diese sind im Vergleich zum hübschen Pixellook während des Gameplays alles andere als gut gealtert und zeugen von der geringen Auflösung der Ursprungsversionen.


Um in den Gefechten eine Chance zu haben, ist es vonnöten, ständig in Bewegung zu bleiben. Unser wichtigstes Tool ist neben unseren Waffen unsere Fähigkeit zum mehrfachen Wandsprung.

Schweres Heldenleben

Macht aber nix, bei Mega Man geht es eh primär ums Gameplay und da leistet sich die Collection weniger Patzer. Alle sechs Spiele ähneln einander und schicken uns von Oberwelten aus in lineare Levels, die es zu bestehen gilt. Feinde erwarten uns allenthalben und wer nicht lernt, seine diversen Waffen und Fähigkeiten, allen voran den Wandsprung, effektiv einzusetzen, wird spätestens in den sehr knackigen Bosskämpfen schnell kein Land mehr sehen. Jawohl, die Spiele sind allesamt knackig schwer. Meist ist man selbst schuld, wenn man draufgeht und mit etwas Taktik und Geschick besteht man. An einigen Stellen ist es aber auch zu viel der unfai-

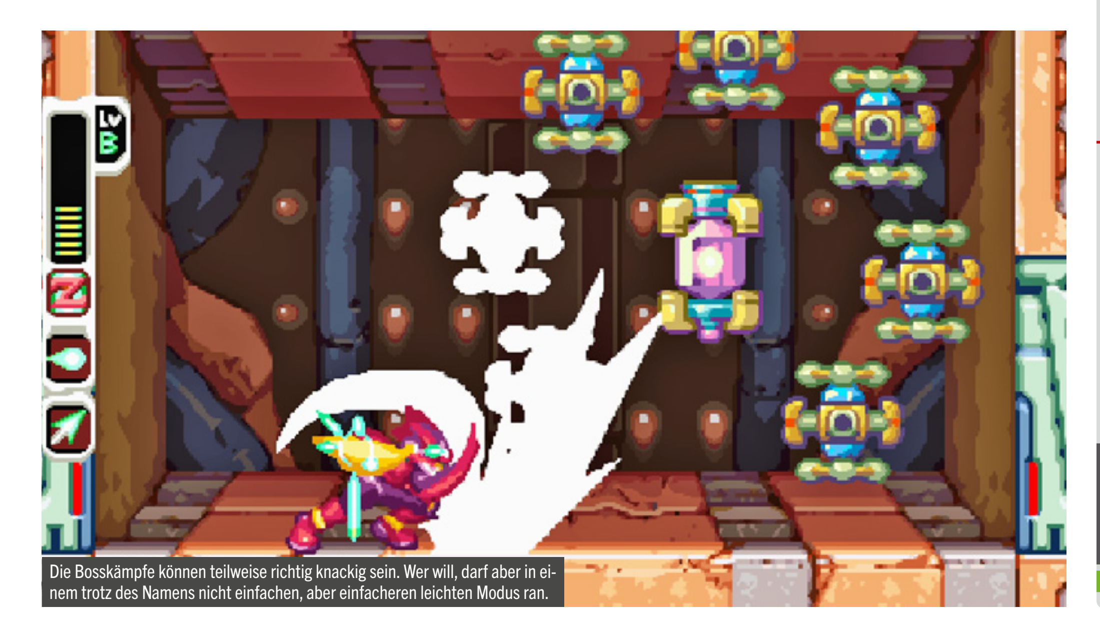


Technisch sehen die Titel nicht groß anders aus als früher, was sich vor allem bei den Standbild-Zwischensequenzen negativ bemerkbar macht. Diese hätten eine deutlich höhere Auflösung vertragen.

ren Gegnerplatzierungen und der flächendeckenden Attacken, denen man kaum ausweichen kann. Das gilt vor allem für den normalen Schwierigkeitsgrad, aber auch für den optional anwählbaren, etwas einfacheren Modus. In den späteren Spielen, vor allem ZX und ZX Advent vom DS, kommen neue Spielelemente wie die Fähigkeit dazu, sich in Mech-Tiere zu verwandeln. Das sorgt für Abwechslung, prinzipiell sind aber alle sechs Titel gut gestaltet und warten mit netten Ideen auf. Schade ist, dass wir die Tastenbelegung nicht ändern können und auf das archaische Layout der Originalspiele angewiesen sind. Es nervt, etwa die Zweitwaffe mit einer umständlichen Tastenkombination benutzen zu müssen, während gleichzeitig zahlreiche andere Buttons völlig ungenutzt bleiben.

Abseits des Schlachtfelds

Andere Quality-of-Life-Verbesserungen wie ein erweitertes Speichersystem gefallen dafür. Außerdem stimmt auch die sehr stilvolle Aufmachung des Hauptmenüs, welches die enthaltenen Spiele ansprechend zelebriert. Es ist zudem beeindruckend, wie viel Spiel Capcom hier in ein Paket gepresst hat, und auch wenn nicht alle Elemente perfekt gealtert sind und die Macher in einigen Bereichen gerne etwas drastischer hätten modernisieren dürfen, so machen die Action-Spektakel doch noch viel Spaß. Abseits der sechs Abenteuer erwarten uns zudem viele nette Goodies, darunter Artwork-Galerien, eine Jukebox, in der wir den verschiedenen Musikstücken lauschen können, und ein Bossrush-Modus. Wer noch nicht genug Herausforderung hatte, dürfte sie hier finden! An die Qualität der Mega-Man-Hauptreihe reichen die Zero- und ZX-Ableger zwar nicht heran, aber weil die Spiele durch ihren Handheld-Ursprung wohl vielen Serienfans bisher kein Begriff waren, sind sie einen Blick wert. ❑



Die Bosskämpfe können teilweise richtig knackig sein. Wer will, darf aber in einem trotz des Namens nicht einfachen, aber einfacheren leichten Modus ran.

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid

„Unterhaltsam, aber nicht so gut wie die Hauptreihe."

Es ist lange, lange her, dass ich die Mega-Man-Zero- und ZX-Titel das letzte Mal gespielt habe und beendet hatte ich bisher noch keinen davon. Insofern bin ich froh, das nun endlich in einer modernen Sammlung tun zu können. Auch wenn ich den originalen Mega Man jederzeit vorziehen würde, hatte ich meinen Spaß mit den sechs Abenteuern. Sie sind knackig schwer, der Pixellook ist gut gealtert und einige kreative Ideen sorgen dafür, dass man bei all dem Geballer nicht irgendwann die Lust verliert. Allerdings, einige nervige Makel halten die Spiele dann doch zurück, manche den Originalen geschuldet, andere der Sammlung. So sind manche Abschnitte einfach unfair gestaltet und die Präsentation in den Spielen selbst ist alles andere als ansprechend. Vor allem aber ärgerte ich mich oft über die bescheuerte Tastenbelegung, die unbedingt eine Frischzellenkur benötigt hätte. Trotzdem werde ich das Spiel in Zukunft immer wieder mal starten – für kurze Runden zwischendurch ist es ideal.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang
- ➕ Viele zusätzliche Goodies
- ➕ Hilfreiche Quality-of-Life-Elemente
- ➕ Anspruchsvolles Action-Gameplay
- ➕ Schöner Pixel-Grafikstil
- ➖ Teilweise unfaire Spielelemente
- ➖ Verworrene, mäßig spannende Story
- ➖ Hässliche Standbild-Cutscenes
- ➖ Unintuitive Tastenbelegung



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

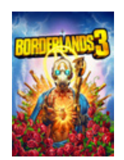
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

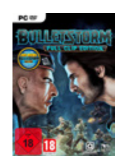
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



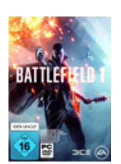
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

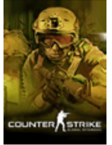
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

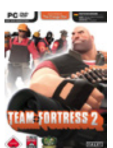
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

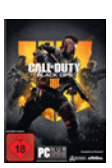
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

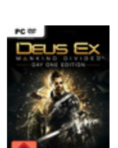
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

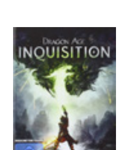
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

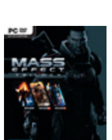
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

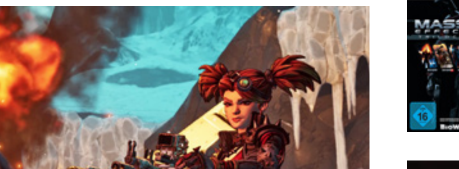
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Borderlands 3: Guns, Love and Tentacles

Der zweite DLC für Borderlands 3 verspricht eine abgefahrene Mischung aus Liebe und rasanter Action in einem Szenario, das direkt aus einer Erzählung von H.P. Lovecraft stammen könnte. Ihr macht euch auf den Weg zum Planeten Xylourgos, wo die Hochzeit von Sir Alistair Hammerlock und Wainwright Jacobs stattfinden soll. Zusammen mit Hochzeitsplanerin Gaige und ihrem Robo-Buddy Deathtrap sollt ihr für den reibungslosen Ablauf der Festlichkeiten sorgen. Aber natürlich läuft nicht alles nach Plan. So müsst ihr einen der Bräutigame von einem düsteren Fluch befreien, gegen einen finsteren Kult antreten und dabei noch das Geheimnis der gewaltigen Tentakel-Monsterleiche lüften, die über der gesamten Region thront. Die Maximalstufe für euren Helden wurde dazu auf 57 angehoben. Es lassen sich also ein paar zusätzliche Skillpunkte verdienen. Jede Menge teils abgefahrenen Loot gibt es natürlich auch wieder.

Matthias Dammes







Pillars of Eternity 2: Deadfire
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

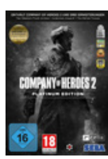
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



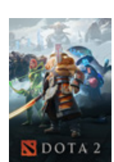
Civilization 6: Gathering Storm
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



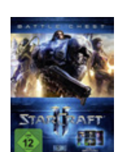
Dota 2
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



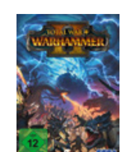
Shadow Tactics: Blades of Shogum
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange
Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition
Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Alte Liebe neu entfacht

Es muss ja nicht immer topaktuell sein und darum schwärme ich hier mal über drei Titel, die schon ordentlich Jahre auf dem Buckel haben: Durch die Corona-bedingte Auszeit fallen viele Termine weg und man hat mehr Zeit zum Spielen. Die nutzte ich kürzlich, um nach vielen, vielen Jahren wieder mal in die Welt von Bioshock einzutauchen. Und ich war hocherfreut, festzustellen, dass die Spiele qualitativ noch immer ganz, ganz vorne mitspielen! Der Erstling ist in Sachen Atmosphäre noch immer ein richtiges Brett, wenn er auch spielerisch ein wenig altbacken daherkommt. Infinite setzt wesentlich stärker auf rasante Action, was für ein deutlich andersartiges Spielgefühl sorgt, aber mehr Spaß macht, als ich es in Erinnerung hatte. In Sachen Worldbuilding und bezüglich der hochwertigen Präsentation, der smarten Handlung und der brillant geschriebenen Figuren ist's ohnehin ein Knaller. Erstmals habe ich auch die DLC-Episoden Burial at Sea 1 und 2 gespielt und bereue es jetzt, das nicht schon viel früher getan zu haben. Ohne die Ereignisse der kurzen Kampagnen sind weder die Geschichten von Bioshock 1 noch Infinite zu Ende erzählt! Bioshock 2 habe ich bisher bei meinen Wiederspiel-Sessions außen vor gelassen, obwohl ich auch diesen Titel anno 2010 sehr genossen und ihn bezüglich des Gameplays als bestes der drei Abenteuer in Erinnerung habe. Anders als die beiden anderen Teile erinnere ich mich hier and die Geschichte nur sehr bruchstückhaft. Dass hier ein anderes Team mit anderen Schreibern dransaß, ist schon deswegen offensichtlich. **Lukas Schmid**



Rennspiele
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally
Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018
Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4
Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Fury Unleashed (Early Access)

Auch wenn derzeit wahrhaftig kein Mangel an Roguelite-Plattformern herrscht, ist uns Fury Unleashed eine Empfehlung wert: Mit deutlichen Einflüssen von Rogue Legacy und Metal Slug brennt der Indie-Titel von Awesome Games Studio ein überraschend hübsches Actionfeuerwerk ab! In dem 2D-Plattformer kämpft ihr euch durch zufallsgenerierte Comic-Welten, in denen ihr massenhaft Gegner und Bosse umholzt, Erfahrung sammelt, zig Waffen und Ausrüstung erbeutet und natürlich in schöner Regelmäßigkeit draufgeht. Ein Combo-Zähler belohnt geschickte Spieler dabei mit Heilung und extra Erfahrung, außerdem schaltet ihr zwischendurch permanente Upgrades frei. Das ist nicht innovativ, aber richtig gut gemacht und motivierend! Auch ein lokaler Koop für zwei Spieler ist an Bord, außerdem dürft ihr den Look eurer Helden via Steam Workshop ein wenig anpassen. Fury Unleashed ist als Early-Access-Fassung bereits voll spielbar, am 8. Mai 2020 feiert der Titel dann seinen finalen Release. Der Preis liegt bei 20 Euro. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

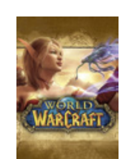
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



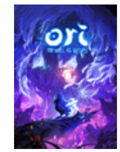
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen detaillierten und abwechslungsreichen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

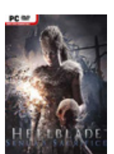
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



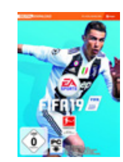
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

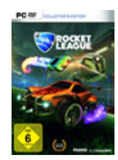
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

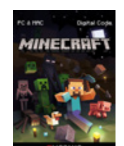
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

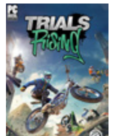
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

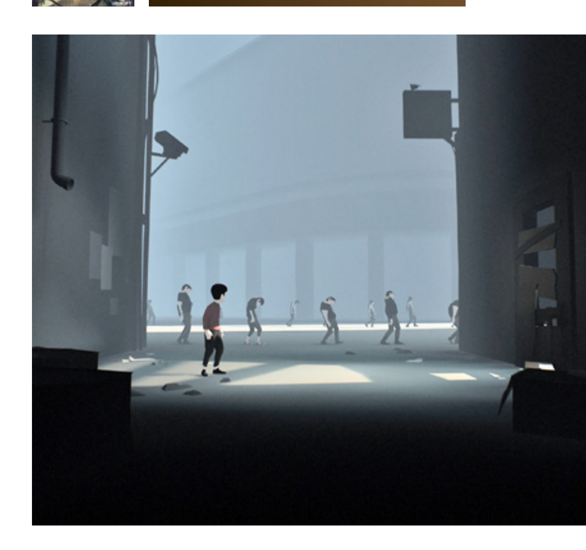
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines – Sunset Harbor

Auch nach fünf Jahren werden die Entwickler von Colossal Order nicht müde, ihre Städtebausimulation mit neuen Inhalten zu versorgen. Mit Sunset Harbor ist nun die bereits neunte Erweiterung für Cities: Skylines erschienen. Während sich die letzten DLCs mit Universitäten, Parks und Industriegebieten um groß angelegte Stadtbereiche drehten, konzentriert sich Sunset Harbor auf verschiedene und vielfältige kleinere Neuerungen für diverse Stadtfunktionen. So gibt es zum Beispiel eine Reihe von Fischereigebäuden, mit denen sich nun eine Fischindustrie aufbauen lässt. Vier verschiedene Fischarten warten in den Gewässern eurer Stadt darauf, gefangen zu werden. Der Fang wird dann entweder direkt am Fischmarkt an die Bewohner verkauft oder in Fabriken zu Konsumgütern verarbeitet. Weitere Neuerungen gibt es beim öffentlichen Personenverkehr mit Überlandbus-Verbindungen, überirdischen U-Bahn-Strecken und einigen neuen Hub-Gebäuden, um verschiedene Transportarten miteinander zu verbinden. Mit dem Aviation Club gibt es jetzt auch einen kleinen Sportflugplatz, auf dem Hobbypiloten ihrer Leidenschaft nachgehen können. Außerdem dabei: neue Gebäude für die Wasserwirtschaft, Hubschrauber-Linien, Trolleybusse, ein Kinderkrankenhaus und einiges mehr. Außerdem gibt es fünf neue Karten, auf denen ihr euch austoben könnt.

Matthias Dammes



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

In This War of Mine kämpfen Zivilisten in einer vom Krieg zerrütteten Stadt ums Überleben. Indie-Entwickler 11 Bit Studios setzte die heikle Thematik mit viel Fingerspitzengefühl um und erntete dafür eine Bestnote nach der anderen. (Quelle: 11 Bit Studios)

Videospiele in … Polen

Leidenschaftliche Entwickler und begeisterte Communitys

Nach einem Exkurs ins ferne Australien setzen wir unsere groß angelegte „Videospiele in …"-Reihe im Nachbarland Polen fort. Warum die Gaming-Szene dort seit einigen Jahren gewaltig boomt, erfahrt ihr im Folgenden.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

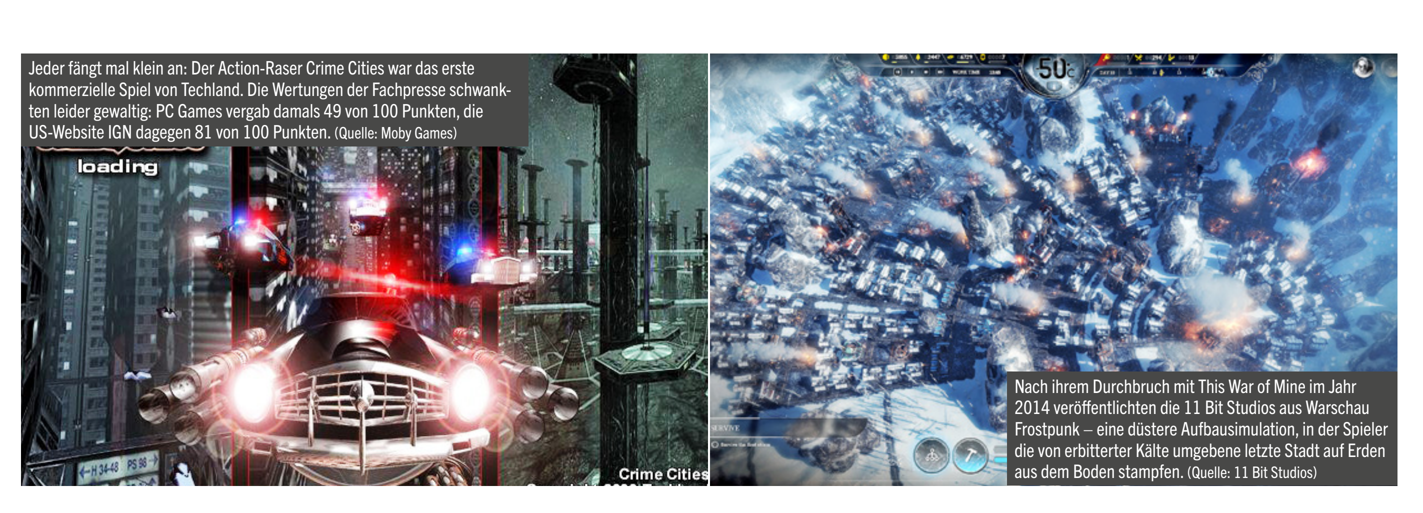
Mit weit mehr als 40 Millionen verkauften Exemplaren gilt die The-Witcher-Reihe von CD Projekt Red als eine der erfolgreichsten Rollenspielserien überhaupt. Ein Erfolg, der sich mehr als sehen lassen kann und dazu führte, dass das Mutterunternehmen CD Projekt mittlerweile Platz zwei der größten Spielefirmen in ganz Europa innehat. Marktwert des Unternehmens Stand Ende Februar 2020: Acht Milliarden US-Dollar – umgerechnet knapp 7,25 Milliarden Euro.

Doch nicht nur CD Projekt boomt, auch viele andere Games-Unternehmen aus Polen können beachtliche Erfolgsgeschichten erzählen. Ob Techland, People Can Fly oder CI Games – jedes dieser Unternehmen hat mindestens eine Topmarke im Portfolio, die sich millionenfach verkauft hat. Ähnlich stark aufgestellt sind mittlerweile auch zahlreiche kleine Entwickler, darunter 11 Bit Studios, Superhot Team oder The Astronauts. Diese und andere engagierte polnische Studios genießen längst weltweites Ansehen und zeichnen unter anderem für Hits wie This War of Mine, Superhot oder The Vanishing of Ethan Carter verantwortlich.

Doch wie kam der eben angerissene Höhenflug der polnischen Spielemacher eigentlich zustande? Woher rührt die ungebremste Games-Begeisterung des sechstgrößten Landes der Europäischen Union, dessen Spielemarkt allein im Jahr 2018 Umsätze im Wert von knapp 495 Million Euro (Quelle: Newzoo) erwirtschaftete? Um diese Frage zu beantworten, lohnt ein Sprung in die Vergangenheit. Genauer gesagt in die 1980er-Jahre. Die Volksrepublik Polen war damals noch kommunistisch geprägt und stand unter starkem sowjetischen Einfluss.

Vorbild Westen

Dem Technik- und Entertainment-Enthusiasmus der jungen Generation tat dies jedoch keinen Abbruch, im Gegenteil. Unterhaltungsmedien aus dem Westen, allen voran Filme und Computerspiele, schafften es über Umwege immer wieder



Jeder fängt mal klein an: Der Action-Raser Crime Cities war das erste kommerzielle Spiel von Techland. Die Wertungen der Fachpresse schwankten leider gewaltig: PC Games vergab damals 49 von 100 Punkten, die US-Website IGN dagegen 81 von 100 Punkten. (Quelle: Moby Games)

Nach ihrem Durchbruch mit This War of Mine im Jahr 2014 veröffentlichten die 11 Bit Studios aus Warschau Frostpunk – eine düstere Aufbausimulation, in der Spieler die von erbitterter Kälte umgebene letzte Stadt auf Erden aus dem Boden stampfen. (Quelle: 11 Bit Studios)



Mit der mittlerweile vierteiligen Sniper-Reihe machte sich CI Games international einen Namen. Der neueste Ableger ist Sniper Ghost Warrior: Contracts, das am 22. November 2019 auf den Markt kam und von Fans der Serie gut angenommen wurde. (Quelle: CI Games)



Noch ein Indie-Hit aus Warschau: In 911 Operator werdet ihr zum Leiter einer Notrufzentrale und koordiniert Rettungseinsätze in sechs verschiedenen Großstädten. (Quelle: Jutsu Games / Games Operators / PlayWay S.A.)

nach Polen und wurden dort mit Begeisterung kopiert und konsumiert. Richtig gelesen: kopiert. Denn Urheberrecht war in Polen zur damaligen Zeit kein Thema und das Vervielfältigen von Medieninhalten somit völlig legal.

In einem Gespräch mit dem britischen Ableger von Kotaku (www.kotaku.co.uk/2018/10/26/from-piracy-to-billions-how-poland-became-a-video-games-nation) erinnert sich Pawel Marchewka, Gründer und Geschäftsführer des Entwicklers und Publishers Techland, noch sehr genau an das rege Treiben auf den sogenannten Computermärkten jener Zeit. „Amiga-Disketten und Commodore-Kassetten wurden dort verkauft, ebenso wie in vielen kleinen lokalen Geschäften. Abseits vom Verkauf und Handel mit Spielen gab es zudem nationale Radiosender, die Spiele für den C64 in Form einer Serie von Pieptönen übertrugen. Man konnte die Geräusche dann einfach auf Kassette aufnehmen, in den Speicher des Heimcomputers laden und abspielen."

Wer die allerneuesten Spiele haben wollte, nahm zudem lange Reisen auf sich, um sich bei besonders versierten Freunden, Bekannten oder Fachhändlern mit der entsprechenden Software einzudecken. „Zeitweise musste ich zu einer 100 Kilometer von meinem Heimatort entfernten Stadt reisen, um Zugriff auf die Games zu erhalten, die ich unbedingt spielen wollte", so Marchewka gegenüber Kotaku.

Aber auch andere Entwickler haben viele lebhafte Erinnerungen an diese Zeit. Adrian Chmielarz zum Beispiel, Mitbegründer der Entwicklerstudios People Can Fly und The Astronauts, verdiente sich als 16-Jähriger ein mehr als üppiges Taschengeld durch das Kopieren von VHS-Kassetten. Anfangs waren es nur wenige Exemplare, doch weil das Geschäft so gut anlief, hatte er bereits nach einem Monat über 500 Filme im Angebot. Das so erwirtschaftete Geld investierte er später in den Kauf eines Heimcomputers, an dem er sich nach und nach selbst das Programmieren beibrachte.

Der große Knall nach dem Mauerfall

In den 80ern war das Kopieren in Polen mit keinerlei rechtlichen Konsequenzen verbunden. Mit dem Fall der Berliner Mauer am 09. November 1989 und dem daran anknüpfenden Wechsel der Regierungssysteme in der DDR, Bulgarien, Polen, Rumänien, der Tschechoslowakei und Ungarn änderte sich dies jedoch Schritt für Schritt. Urheberrechte spielten zunehmend eine Rolle, was wiederum dazu führte, dass sich IT-Firmen schnell an die neue Lage anpassen mussten. Selbst Inhalte zu erschaffen, war plötzlich das Gebot der Stunde und der treibende Motor hinter der Entstehung zahlreicher Spielestudios. Techland etwa erblickte 1991 das Licht der Welt und verdiente anfangs seine Brötchen mit Lernsoftware. Da sich dieses Business als lukrativ entpuppte, wurde das Portfolio kontinuierlich erweitert und wenig später um erste kleine Games-Projekte ergänzt.

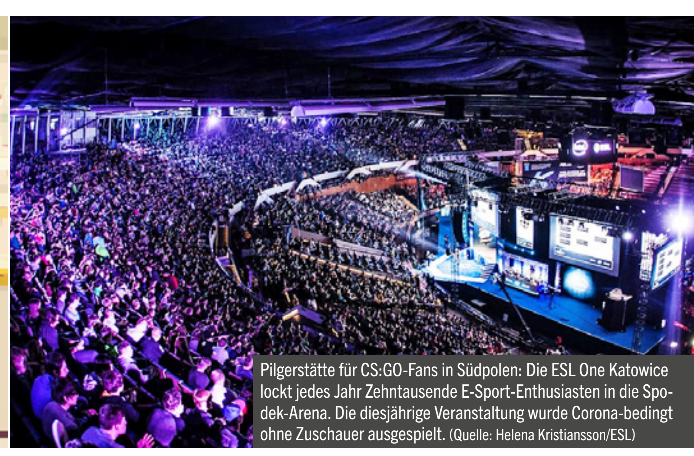
Aufgrund seines immensen Erfolgs als Videospiel gibt es The Witcher mittlerweile auch als Netflix-Serie. Staffel zwei wurde mittlerweile bestätigt. Ob der Zeitplan aufgrund von Corona gehalten werden kann, bleibt jedoch abzuwarten. (Quelle: Netflix)

Knapp neun Jahre nach seiner Gründung hatte das Unternehmen mit Sitz in der 70.000-Einwohner-Stadt Ostrowo schließlich ausreichend Know-how gesammelt, um sein erstes großes, intern entwickeltes Spiel auf den Markt zu bringen. Es trug den Namen Crime Cities und war ein missionsbasiertes Actionspiel an Bord eines futuristischen Fahrzeugs, das abseits seiner Kampagne einen LAN-Multiplayer für bis zu 16 Spieler bot. Mit einer Metacritic-Wertung von 71 von 100 Punkten war der Titel zwar längst kein Meilenstein, aber doch gut genug, um weitere Projekte bei Techland zu finanzieren.

Der Ego-Shooter Chrome (2003), das Rennspiel Xpand Rally (2004) und zahlreiche andere Titel folgten und liefen vielfach auf der hauseigenen Chrome Engine. Der erste große Durchbruch im Westen



Tatorte säubern, Mordwaffen verstecken, Leichen entsorgen und dabei nicht ins Kreuzfeuer der Polizei geraten: In Serial Cleaner von Draw Digital wird der Spieler zum Gehilfen zur 70er-Jahre-Mafia. (Quelle: Draw Distance)



Pilgerstätte für CS:GO-Fans in Südpolen: Die ESL One Katowice lockt jedes Jahr Zehntausende E-Sport-Enthusiasten in die Spodek-Arena. Die diesjährige Veranstaltung wurde Corona-bedingt ohne Zuschauer ausgespielt. (Quelle: Helena Kristiansson/ESL)

Im Ego-Shooter Superhot von Superhot Team schreitet die Zeit immer nur dann fort, wenn sich der Spieler bewegt. Vor allem die VR-Version kam sehr gut an und verkaufte sich verteilt über alle unterstützten VR-Plattformen über 800.000 Mal. (Quelle: Superhot Team)

Die DRM-freie Download-Plattform GOG (Abkürzung für Good Old Games) wurde 2008 gestartet und ist das zweite große Standbein von CD Projekt. Neben aktuellen Veröffentlichungen finden Fans hier haufenweise Retrospiele, die für moderne Systeme optimiert wurden. (Quelle: Gog.com)

Das Horror-Adventure The Vanishing of Ethan Carter von The Astronauts nimmt kaum an die Hand. Umso befriedigender ist es, wenn man die zahlreichen Rätsel trotzdem knackt. (Quelle: The Astronauts)

People Can Fly – die Macher hinter Bulletstorm (im Bild), Gears of War: Judgment und Outriders – betreiben mittlerweile vier Studios weltweit und beschäftigen über 200 Angestellte. (Quelle: People Can Fly)

gelang schließlich im Jahr 2006 mit Call of Juarez: Der Wildwest-Shooter spielte sich prima, sah toll aus und weckte die Aufmerksamkeit von Ubisoft, die wenig später das Publishing der PC-Fassung in den USA übernahmen. Es kam zu weiteren lukrativen Lizenzdeals und Kooperationen, die Techlands Expansion weiter begünstigten.

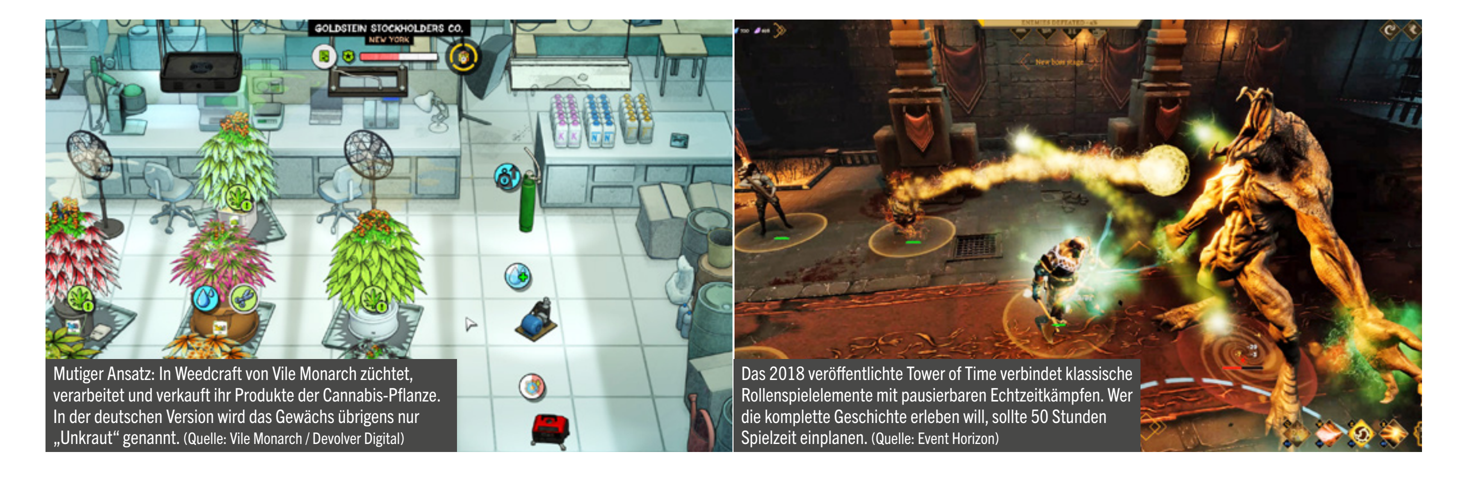
Doch nicht nur Techland wurde zunehmend bekannter, sondern auch zahlreiche andere Firmen. Im Mai 1994 zum Beispiel gründeten Marcin Iwiński und Michał Kiciński in Warschau CD Projekt S.A., um sich der Distribution von Computerspielen aus dem Westen zu widmen. Doch schon einige Jahre später reichte das dem Gründerduo nicht mehr. Sie wollten – genau wie Techland – selbst kreative Impulse setzen. Also hob man 2002 das Entwicklungsstudio CD Projekt Red aus der Taufe, das schon bald zusammen mit Interplay an einer PC-Umsetzung des Action-Rollenspiels Baldur's Gate: Dark Alliance werkelte. Zunächst lief alles nach Plan. Dann aber geriet Interplay in eine monetäre Schieflage, die weite Kreise zog – die Entwicklung von Baldur's Gate: Dark Alliance musst eingestellt werden.

Zeit, den Kopf hängen zu lassen, blieb jedoch nicht, weshalb sich das Studio kurzerhand entschloss, den bisher erarbeiteten Programmcode für ein gänzlich eigenes Projekt zu nutzen. Der Grundstein für The Witcher, Polens bis dato erfolgreichste Rollenspielreihe, war gelegt. Bis das ambitionierte Spiel Marktreife erreichte, vergingen allerdings noch mal fünf lange Jahre.

Geburtsstunde polnischer Indies

Zeitsprung ins Jahr 2008. Infolge der Finanzkrise fanden viele Polen im Ausland keine Jobs mehr und entschlossen sich, in die Heimat zurückzukehren. Für den polnischen Spielemarkt rückblickend betrachtet ein Segen, denn viele dieser Heimkehrer waren überaus technikversiert, Games-begeistert und nicht selten interessiert daran, vor Ort etwas Neues auf die Beine zu stellen. Die Folge: Die lokale Indie-Szene nahm langsam an Fahrt auf.

Aushängeschild in diesem Sektor sind zweifelsohne die 11 Bit Studios. Gegründet am 11. September 2010, schaffte sich das Team zunächst mit dem Tower-Defense-Spiel Anomaly: Warzone Earth (2011) ein sehr solides Standbein. Heute, mehr als neun Jahre später, sind die 11 Bit Studios dank Spielen wie der kriegskritischen Survial-Simulation This War of Mine sowie dem ungewöhnlich düsteren Städtebauspiel Frostpunk über 100 Mann stark und mittlerweile sogar im Publishing-Sektor tätig. Zuletzt zum Beispiel mit Children of Morta, welches wiederum aus der Feder eines amerikanischen Indie-Studios namens Dead Mage stammt. Eine wahrlich großartige Transfor-



Mutiger Ansatz: In Weedcraft von Vile Monarch züchtet, verarbeitet und verkauft ihr Produkte der Cannabis-Pflanze. In der deutschen Version wird das Gewächs übrigens nur „Unkraut" genannt. (Quelle: Vile Monarch / Devolver Digital)

Das 2018 veröffentlichte Tower of Time verbindet klassische Rollenspielelemente mit pausierbaren Echtzeitkämpfen. Wer die komplette Geschichte erleben will, sollte 50 Stunden Spielzeit einplanen. (Quelle: Event Horizon)

mation, die auch in Zukunft noch viele interessante Früchte tragen dürfte.

Hinzu kommt: Nicht zuletzt dank zahlreicher Förderinitiativen der Regierung hat sich Polen – und insbesondere die Hauptstadt Warschau – mittlerweile zum Hotspot der osteuropäischen Entwicklerszene gemausert. Über 400 Studios sind laut der Polish Games Association (kurz PGA) derzeit im Land tätig – Tendenz steigend. Mehr als 20 dieser Firmen, darunter auch einige Indies, mischen mittlerweile sogar am Aktienmarkt mit und haben sich auf diesem Weg frische Investitionen gesichert. Möglich macht dieses Kunststück NewConnect (https://newconnect.pl/en-home): Der alternative Handelsplatz der Warschauer Wertpapierbörse wurde am 30. August 2007 ins Leben gerufen und adressiert vorrangig aufstrebende Unternehmen aus der Technologiebranche, die sich hier bei einem Börsengang bis zu fünf Millionen Euro an zusätzlichem Kapital beschaffen können.

Weitere Gründe für den Erfolg der polnischen Spieleindustrie? Zum einen sicherlich die im Vergleich zu anderen Games-Nationen wie USA, Kanada, England, Deutschland, Frankreich, Südkorea oder Japan vergleichsweise niedrigen Löhne. Schenkt man den Daten der Internetplattform salaryexpert.com Glauben, beträgt das Einstiegsgehalt für einen polnischen Games-Entwickler mit ein bis drei Jahren Berufserfahrung im Schnitt 80.730 Zloty, umrechnet etwa 17.844 Euro. Bringt er dagegen acht oder mehr Jahre Berufserfahrung mit, sind es immerhin schon 139.107 Zloty, was umgerechnet etwa 30.735 Euro entspricht. Mit anderen Worten: Die Unternehmen können sich mehr Entwickler leisten und die Arbeitslast der Projekte besser verteilen. Gleichzeitig ist der Standort Polen dadurch natürlich auch attraktiver für Investoren aus dem Ausland. Zugegeben, für den einzelnen Entwickler ist das weiterhin nicht optimal. Mit fortschreitendem Wohlstandsniveau dürfte es aber auch hier auf lange Sicht zu weiteren Lohnsteigerungen kommen.

Nicht unter den Tisch kehren sollte man darüber hinaus die Community-Verbundenheit der polnischen Entwickler sowie ihr stetes Bestreben, ein möglichst gutes Preis-Leistungs-Verhältnis abzuliefern. Sei es nun die monumentale Erweiterung Blood & Wine für The Witcher 3: Wild Hunt, die mit haufenweise Aufträgen gespickten Karten von Sniper Ghost Warrior: Contracts oder die umfangreiche Kampagne des Fantasy-Rollenspiels Tower of Time – bei den meisten Titeln „Made in Poland" kriegt man richtig viel Spiel für sein Geld.

Gute Zukunftsaussichten

Wirft man einen Blick in die Zukunft der polnischen Gamesbranche, erscheinen die Aussichten insgesamt mehr als rosig. Speziell in diesem Jahr stehen diverse potenzielle Hochkaräter in den Startlöchern, die beste Chancen haben, Millionen Spieler weltweit für sich zu begeistern. Allen voran natürlich Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red. Mehr als 500 Personen werkeln derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung des Rollenspiels, das sich bereits seit der Pre-Produktionsphase von The Witcher 3: Blood & Wine in Entwicklung befindet. Wer sich nun fragt, wie sich die Corona-Pandemie auf das Projekt auswirkt, findet auf dem offiziellen Twitter-Account der Macher die Antwort. Dort verkündete das Team am 16. März, dass der gesamte Workflow erfolgreich umgestellt wurde und alle Mitarbeiter mittlerweile im Home Office arbeiten.

Cooking Simulator erschien am 6. Juni 2019 und spielt sich ähnlich wie Cooking Mama – allerdings mit deutlich realistischerer Grafik. Auf Steam fielen 82 Prozent der knapp über 4.850 Nutzerbewertungen positiv aus. (Quelle: Big Cheese Studio)


Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red sollte eigentlich schon am 16. April 2020 erscheinen, wurde aber kurzfristig auf den 17. September 2020 verschoben. Der Qualität des Spiels dürfte dies keinen Abbruch tun, im Gegenteil. (Quelle: CD Projekt Red)

Gleiches gilt für People Can Fly, das Team hinter dem für den Herbst geplanten Koop-Shooter Outriders. „Seit letzter Woche arbeitet die Outriders-Crew von zu Hause. Heute haben wir nur eine Nachricht für euch: #stayhome", heißt es in einem Twitter-Post (https://twitter.com/PCFPeopleCanFly/status/1242470197086146561) vom 24. März 2020. Von einer Verschiebung ihres Triple-A-Projekts ist glücklicherweise nicht die Rede.

Weniger klar sind die Verhältnisse dagegen bei Techland. Ursprünglich für das Frühjahr 2020 geplant, wurde der Zombie-Shooter Dying Light 2 am 20. Januar 2020 kurzfristig nach hinten verschoben. „Wir brauchen mehr Zeit, um unsere Vision in die Tat umzusetzen", verkündete CEO Pawel Marchewka in einem Schreiben an die Community. Wann genau mit dem Release des Spiels zu rechnen ist, ließ er dabei allerdings offen. Zu den Auswirkungen von Covid-19 wurde ebenfalls noch nicht Stellung genommen. Sollte Techland jedoch den gleichen Ansatz verfolgen wie die polnischen Kollegen von CD Projekt Red und People Can Fly, ist weiterhin Optimismus angebracht. Wir jedenfalls drücken unseren enthusiastischen Nachbarn die Daumen, dass alle Hoffnungsträger wie geplant fertig werden. ❑


Outriders von People Can Fly (Bulletstorm) ist ein Drei-Spieler-Koop-Shooter und stark inspiriert von artverwandten Spielen wie Destiny, The Division 2 und Anthem. Erscheinen soll es im Herbst 2020 für PC sowie Current- und Next-Gen-Konsolen. (Quelle: Medienagentur plasma)


Nach Cyberpunk 2077 ist das Open-World-Zombie-Abenteuer Dying Light 2 das derzeit am sehnlichsten erwartete Spiel aus Polen. Zwar hat es Techland noch nicht bestätigt, doch auch hier ist ein Cross-Gen-Release sehr wahrscheinlich. (Quelle: Techland)

Stardew Valley, Animal Crossing und Co.:

Wieso Farmspiele derzeit genau das Richtige sind!

Entspannung für zwischendurch und Flucht aus dem Alltag: In Farm- und Aufbauspielen wie Stardew Valley und Animal Crossing vergehen die Stunden wie im Flug. Wir erklären, wieso sie in unruhigen Zeiten der perfekte Ruhepol sind.

Von: Von Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



In Stardew Valley gibt es immer wieder Festivitäten und besondere Ereignisse, die das Spiel entsprechend in kurzen Zwischensequenzen einfängt. Das steigert die Atmosphäre. (Bild: Sickhead Games)

Ich liebe Actionspiele wie Doom Eternal oder auch The Division 2. Schnelle Schusswechsel, knallende Effekte und knackige Bosse – all das hat seinen Platz in meinem Gamer-Leben. In letzter Zeit aber suche ich immer wieder die Ruhe vor dem Bildschirm. Dann nämlich möchte ich kein Weltenretter sein, der die Menschheit vor Dämonen, Terroristen oder anderen Schurken beschützt. Ich möchte einfach nur meinen Frieden und gepflegt in eine bunte, friedvolle Welt eintauchten.

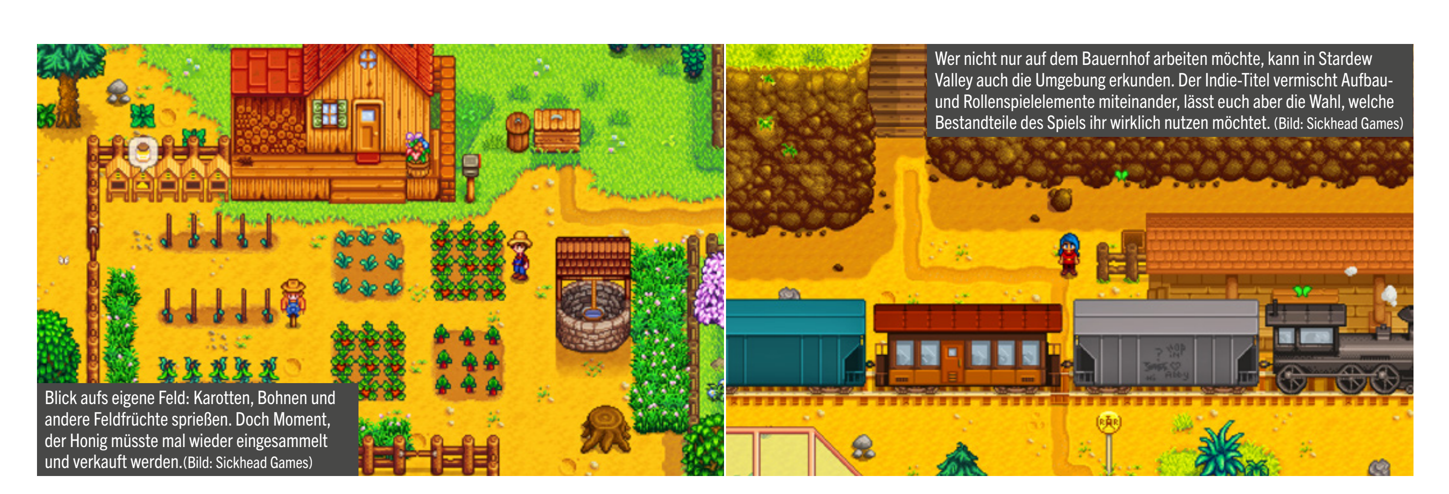
In einer Zeit, in der uns täglich neue Schreckensnachrichten erreichen, verwandeln sich Spiele wie Stardew Valley oder Animal Crossing: New Horizons für die Nintendo Switch in digitale Wohlfühloasen. Sie sind wie Urlaub von der Realität und bieten mit ihrem entspannten Gameplay Platz für die Entschleunigung des Alltags.

Die Unschuld vom Lande

Große, aktuelle Produktionen erfordern oft meine ganze Aufmerksamkeit: Bin ich etwa in Nioh 2 unkonzentriert, hauen mir die Yokai-Dämonen gleich den Schädel von den virtuellen Schultern. Passe ich in FIFA 20 nicht auf, ernte ich Hohn und Spott von Halbstarken am anderen Ende der Online-Leitung. Ohne ein gewisses Maß an Konzentration läuft hier nichts – und das kostet Energie. Sorry, das brauche ich gerade echt nicht! Stattdessen genieße ich die Zeit auf meinem virtuellen Bauernhof in Stardew Valley: Felder bestellen, die eigenen Ländereien gestalten und vielleicht zwischendurch noch eine Einkaufstour im Dorf nebenan erledigen. Herrlich! Hier gibt es keine Sieger oder Verlierer und kein „Game Over“. Stattdessen bearbeite ich meinen virtuellen Acker, ohne mir dabei aber die Finger schmutzig machen zu müssen. Selbst die in dem Aufbauspiel integrierten Dungeons meide ich. Ich möchte mich ganz dem gestalterischen Aspekt widmen – fernab von Hektik, schnellen Reaktionen und Kämpfen.

Ich mag die Unschuld, mit der Titel wie Stardew Valley oder eben auch Animal Crossing ihre Welt darstellen. Irgendwie sind diese Spiele doch herrlich einfach und angenehm unkompliziert. Gewalt und die Konsequenzen meines Tuns rücken in den Hintergrund. Und auch der Grafikstil und das gemächliche Spieltempo sorgen in diesen Spielen für eine insgesamt sehr entspannte Atmosphäre. Sie sind damit das genaue Gegenteil unseres modernen, schnellen Alltags. Zwar existieren gerade in Stardew Valley durch Jahreszeiten und Wetterwechsel gewisse Regeln, jedoch sind diese leicht verständlich und klar umrissen. Sie bilden letztlich nur den Rahmen, und habe ich deren Muster einmal verinnerlicht, bekomme ich selbst nach Fehlern keine größeren Probleme.

Stattdessen steht hier der gemütliche Aufbau meines virtuellen Lebens im Vordergrund. Ebenso



Blick aufs eigene Feld: Karotten, Bohnen und andere Feldfrüchte sprießen. Doch Moment, der Honig müsste mal wieder eingesammelt und verkauft werden.(Bild: Sickhead Games)

Wer nicht nur auf dem Bauernhof arbeiten möchte, kann in Stardew Valley auch die Umgebung erkunden. Der Indie-Titel vermischt Aufbau- und Rollenspielelemente miteinander, lässt euch aber die Wahl, welche Bestandteile des Spiels ihr wirklich nutzen möchtet. (Bild: Sickhead Games)



Animal Crossing: New Horizons erschien am 20. März 2020 für die Nintendo Switch. Wer in Zeiten der Corona-Krise reif für die Insel ist, der sollte hier reinschauen! (Bild: Nintendo)

Locker, leicht und unbeschwert: Die soziale Interaktion mit Dorfbewohnern oder anderen Spielern erweist sich in Lebenssimulationen wie Animal Crossing als unkompliziert und problemlos – ganz anders als im realen Leben. (Bild: Nintendo)

überfluten mich derartige Spiele nicht mit Eindrücken. Dabei kommt dem Grafikstil oftmals eine entscheidende Bedeutung zu: Stardew Valley und Konsorten stellen keinen Anspruch an eine möglichst aufwendige Technik oder einen hohen Realitätsbezug. Ganz egal, ob Pixel- oder Comic-Look – die Grafik dient hier letztlich nur als Matrix, auf die wir unsere eigenen Vorstellungen projizieren. Wenn mein kleiner Bauer in Stardew Valley die Schaufel zückt und die Erde umgräbt, dann sehe ich mich im Garten stehen und arbeiten. Die Stilisierung der Tätigkeiten hilft beim Entspannen ebenso wie bei der Realitätsflucht.

Eskapismus für Gamer

Und genau damit sind wir doch beim Punkt: Ruhige und „knuffige“ Spiele à la Stardew Valley oder Animal Crossing laden zum Verweilen ein. Diese Idee der Flucht vom Alltag in ein beschauliches Landleben ist indes nicht neu: Der Super-Nintendo-Klassiker Harvest Moon erschien bereits 1996 und stellte ebenfalls Elemente wie den Aufbau einer Farm und das Gründen einer Familie in den Mittelpunkt.

Stardew Valley griff viele dieser Ideen auf, verpackte sie in bunte Pixel und gilt inzwischen als Wegbereiter für Titel wie Story of Seasons, My Time at Portia, World's Dawn oder Ooblets. Und wenn wir ehrlich sind, dann ist es auch wenig verwunderlich, dass der speziell in Deutschland so beliebte Landwirtschafts-Simulator so viele Anhänger besitzt.

All diese Spiele sind einfach perfekt zum Abschalten. Sie geben uns die Möglichkeit, die eigenen Sorgen und Probleme hinter uns zu lassen – zumindest für ein paar Stunden. Dieses Motiv des Eskapismus findet sich in vielen Freizeitbeschäftigungen, aber sicher ganz besonders stark in Farm- und Aufbauspielen.

Monotonie des Alltags

Wir Menschen sind Gewohnheitstiere und klammern uns gerne an Muster. Entwickler von Farm- und Aufbauspielen machen sich dies zunutze: Sie stellen uns immer wieder vor ähnliche Aufgaben, deren Komplexität letztlich nur durch das stete Wachstum unseres Bauernhofs, unserer Stadt oder anderer zentraler Spielelemente anwächst.

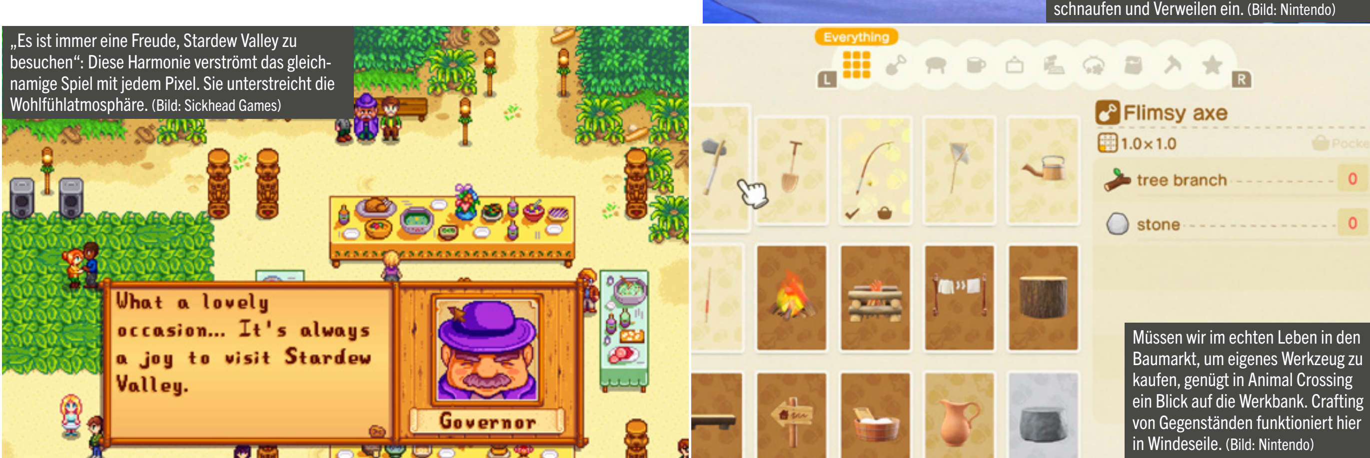
Animal Crossing, Stardew Valley und Co. fügen dem Ganzen jedoch noch eine vermeintlich menschliche Komponente hinzu: die Dorfbewohner. Auch wenn ich eigentlich gar keine Lust darauf habe, mir in Stardew Valley die Lebensgeschichte von Alex, Penny und Maru anzuhören und den sozialen Interaktionen aus dem Weg gehen möchte, so komme ich mit fortlaufender Spielzeit darum nicht herum. Das Gleiche geschieht in Animal Crossing: Irgendwann kenne ich die Besucher und Gäste einfach. Diese Spiele erschaffen einen gewissen sozialen und damit emotionalen Rahmen und machen mich zum Teil dieser kleinen Welt.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass Spiele wie Stardew Valley, Animal Crossing und andere Titel dieser Art deshalb so beliebt und wichtig sind, weil sie uns entschleunigen und beim Spielen in einen meditativen Zustand versetzen. Stunden vergehen wie Sekunden, selbst kleinere Hürden fallen inmitten des entspannten Gameplays kaum auf. Während uns die Realität oftmals mit Eindrücken überfordert und schwerwiegende Entscheidungen von uns erfordert, plätschert das Geschehen hier zumeist eher gemütlich dahin. Wir bestimmen, wie wir vorgehen möchten, und der gestalterische Hintergrund des Aufbaus eines eigenen Bauernhofs oder eines anderen Domizils erzeugt ebenfalls eine schnelle Sogwirkung.

Diese Spiele liefern schnelle und klar erkenntliche Erfolgserlebnisse. Sie brechen das Leben auf wenige, leicht zu verstehende Komponenten herunter. Und genau das ist es doch eigentlich, was wir uns insgeheim auch von der Realität wünschen würden. Deshalb mein Ratschlag: Gönnt euch ein wenig virtuellen Urlaub – egal ob auf dem Bauernhof oder auf einer Insel. ❑



Stardew Valley und Animal Crossing inszenieren besondere Momente idyllisch und ruhig – wie etwa hier beim Beobachten des Nordlichts. Diese ruhigen Augenblicke laden zum Durchschnaufen und Verweilen ein. (Bild: Nintendo)



„Es ist immer eine Freude, Stardew Valley zu besuchen“: Diese Harmonie verströmt das gleichnamige Spiel mit jedem Pixel. Sie unterstreicht die Wohlfühlatmosphäre. (Bild: Sickhead Games)

Müssen wir im echten Leben in den Baumarkt, um eigenes Werkzeug zu kaufen, genügt in Animal Crossing ein Blick auf die Werkbank. Crafting von Gegenständen funktioniert hier in Windeseile. (Bild: Nintendo)

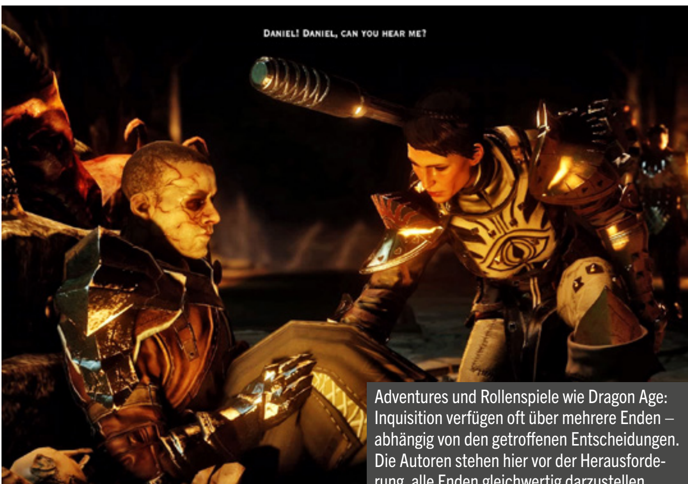
Das Beste kommt zum Schluss: **Die große Kunst der Videospiel-Enden**

Große Gefühle, Enttäuschung und völlige Gleichgültigkeit: Die finalen Minuten eines Videospiels können bei uns die unterschiedlichsten Emotionen hervorrufen. Unser Autor Olaf Bleich erklärt, was für ihn ein gelungenes Ende so besonders macht und wieso ein schlechtes Finale ihm die gesamte Spielzeit versaut. **Vorsicht: Spoiler-Gefahr!**

Von: Von Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Das Ende der Mass-Effect-Trilogie verärgerte zahlreiche langjährige Fans. Der Abschluss war für viele unbefriedigend und ließ zu viele Fragen offen. Die Folge: Entwickler Bioware musste nachliefern.



Adventures und Rollenspiele wie Dragon Age: Inquisition verfügen oft über mehrere Enden – abhängig von den getroffenen Entscheidungen. Die Autoren stehen hier vor der Herausforderung, alle Enden gleichwertig darzustellen.

(Quelle aller Bilder: Moby Games)

Wie sagt Sportkommentator Frank Buschmann immer so schön: „Am Ende kackt die Ente.“ [Anm. Sascha: Naja. „Schön“.] Er bezieht diese Formulierung natürlich darauf, dass ein Spiel immer erst dann entschieden ist, wenn es auch wirklich vorüber ist. Genau darauf kommt es mir auch bei Computer- und Videospielen an: Wenn das Ende nicht passt, verhagelt mir das die vergangenen 10, 20 oder 50 Stunden investierte Lebenszeit. Nichts ist enttäuschender, als wenn mich ein Spiel mit einem sinn- und lieblosen Ende oder einem platten Cliffhanger nach Hause schickt.

In Zeiten von Service-Spielen, Multiplayer-Schwerpunkten und Season-Pass-Konzepten fällt die große Kunst der Videospiel-Enden oftmals hinten runter. Denn sind wir mal ehrlich: Wie viel Prozent der Konsumenten beenden Spiele eigentlich? Bei einem Vortrag über Spielgewohnheiten im Rahmen der Game Developers Conference 2014 kam heraus, dass damals etwa nur 42 Prozent das Bioware-Rollenspiel Mass Effect 3 beendeten. Selbst die erste Staffel des Episodenabenteuers The Walking Dead von Telltale Games schlossen nur 39 Prozent ab. Heutzutage dürfte die Quote noch weitaus niedriger sein.

Die Gründe für das vorzeitige Abbrechen eines Spiels sind vielfältig: Frustmomente, ein hoher Schwierigkeitsgrad, schwaches Leveldesign oder einfach nur Zeitmangel. Ich würde lügen, wenn mein „Pile of Shame“ nicht größer wäre als der Kölner Dom. Umso wichtiger aber sind mir die Enden von Videospielen: Sie können entweder die Krönung einer tollen Reise oder der Tritt in die Weichteile für unzählige Stunden Gamepad-Akrobatik sein.

Emotionale Höhen ...

Ein gelungenes Videospiel-Ende ist weit mehr als nur ein bestimmtes Ereignis, eine besonders monströse Cutscene oder gar ein perfekter Cliffhanger. All das kann natürlich den Abschluss eines Abenteuers bilden, doch genauso wichtig ist der Weg, der den Spieler und die Protagonisten zu diesem Punkt bringt. Nicht selten schreiben sogar Autoren zunächst das Ende, ehe sie sich um den Rest des Plots kümmern. Denn oftmals ist es einfacher, auf ein Ziel hinzuarbeiten.

Wenn ich an meine ganz persönliche Spielerkarriere zurück-



Gerade Adventures und Action-Adventures (im Bild: Beyond: Two Souls) setzen oft auf umfangreiche Filmsequenzen. Das Problem: Das Nachdrehen solcher Szenen – etwa zum Abändern der letzten Cutscenes – ist oftmals nicht mehr möglich. Das Ende muss also bereits zu Beginn der Produktion feststehen.



Episodenabenteuer à la The Walking Dead folgen einem linearen Drehbuch. Die Autoren müssen in der letzten Folge einen finalen Schlusspunkt setzen, aber auch einen Cliffhanger für die nächste Staffel einbauen.



The Last of Us erzählt eine emotionale und zugleich höchst spannende Geschichte über die Freundschaft zwischen Ellie und Joel. Das Finale rührte Spieler zu Tränen, wurde aber von Naughty Dog im Laufe der Produktion einige Male geändert.

Für Open-World-Spiele wie Far Cry 5 bedeutet das Ende oftmals einen neuen Anfang, da Spieler auch danach noch die offene Welt bereisen sollen. Trotzdem konnte das Finale in Ubisofts Südstaaten-Shooter nicht überzeugen.

denke, dann fällt mir zunächst die erste Staffel von Telltales The Walking Dead ein. Fünf Episoden lang kämpfte ich mich mit Lee und Clementine durch die Zombie-Apokalypse, freundete mich mit Figuren an und verlor sie wieder. Häufig entschied sogar ich über Leben und Tod der Charaktere. Die emotionale Achterbahnfahrt sollte aber zum Ende hin eine für The Walking Dead typische Wendung nehmen.

ACHTUNG, SPOILER!

Als Lee am Ende starb, kämpfte ich mit den Tränen und litt wie bei sehr wenigen Videospielen. Ganz ähnlich erging es mir – wie so vielen anderen Spielern auch – bei Naughty Dogs' The Last of Us. Die letzten Stunden fieberte ich mit Joel und Ellie mit und spürte den inneren Konflikt, den Joel zum Ende austrug: Sollte er Ellie den Fireflies ausliefern und so die Menschheit retten? Oder sollte er sie in Sicherheit bringen? Ellie war mir so sehr ans Herz gewachsen, dass ich den „vernünftigen" Part komplett vernachlässigte. Ellie sollte leben! Zusammen mit Joel. Als der alte Griesgram das Mädchen dann aus dem Krankenhaus trug und Ellie im Auto erwachte, hatte ich mehr als nur einen Kloß im Hals.

Diese subjektiven Beispiele zeigen, wie kraftvoll gut geschriebene Videospiele sein können. Die Mischung aus Interaktivität und der dadurch erlebten Geschichte sorgen für ganz andere Erlebnisse als etwa beim Konsum von Büchern oder Filmen. In seinen besten Momenten – egal, ob bei einem The Last of Us, Final Fantasy oder Red Dead Redemption – erschafft dieses Medium einzigartige Momente, die wir nie wieder vergessen.

... und finale Tiefen

Blöderweise schlägt das Pendel auch immer wieder in die andere Richtung aus. Wenn das große Finale in einem lauen Lüftchen endet, dann sind das die Augenblicke, in denen ich wahlweise den Controller aus dem Fenster werfen oder einfach nur ernüchtert die Bettdecke über den Kopf ziehen möchte. Wie entsteht diese Form der Enttäuschung? Manchmal liegt das an zu hoch gesteckten Erwartungen, manchmal aber auch an verpatztem Storytelling.

Viel zu oft geben einem Videospiel-Enden nämlich das Gefühl, dass die eigenen Taten eigentlich völlig unwichtig waren oder in die falsche Richtung führten. Gerade Entwickler von Open-World-Spielen tun sich immer wieder schwer, die über 30 und mehr Stunden aufgebauten Geschichten zu einem versöhnlichen Ende zusammenführen. Bestes Beispiel dafür? Far Cry 5. Der Ubisoft-Shooter hat zwar zwei Enden, beide fühlen sich jedoch nur an wie kleinere Übel. Am Ende sterben irgendwie doch alle, für die ich so lange gekämpft habe.

Genau diese scheinbare „Konsequenzlosigkeit" sorgte auch beim Erscheinen von Mass Effect 3 für einen Eklat. Viele Fans fühlten sich betrogen, weil es letztlich kaum einen Unterschied machte, welchen Zyklus wir als Commander Shepard auswählten. Die Enden waren zu ähnlich, ließen zu viele Fragen offen und waren nicht der große Schlusspunkt, den sich Spieler nach 180 und mehr Stunden gewünscht hatten! Die Fanrevolte beruhigte Entwickler Bioware später durch die Veröffentlichung eines alternativen Endes. Persönlich hat mich das Original-Finale weder bewegt noch geärgert. Es war mir schlichtweg egal, obwohl ich die vorherigen Mass-Effect-Teile mit großer Begeisterung gespielt hatte. Vielleicht sagt aber auch gerade diese Gefühlslage alles über mein Verhältnis zu dieser von Bioware usprünglich gewählten Lösung aus.

Alles hat ein Ende ...

Gerade in Zeiten der bereits angesprochenen Service-Spiele fallen emotionale Enden oftmals zugunsten der ewig drehenden Grinding-Mühle unter den Tisch. Zuletzt erlebte ich diese Entwicklung in Warlords of New York, der Erweiterung zu Tom Clancy's The Division 2. Dort machte ich Jagd auf Aaron Keener, einen der Bösewichte des ersten Teils. Doch nachdem ich ihn endlich ausgeschaltet hatte, erfolgte lediglich ein „Reset": Das Spiel setzt die eigene Welt einfach wieder komplett neu zusammen und sämtliche Gameplay-Elemente tauchen in leicht abgeänderter Form wieder auf. Mein Tun innerhalb dieses Spieluniversums hatte eigentlich keinen Einfluss auf das große Ganze. Stattdessen geht alles wieder von vorne los und auf der Karte tummeln sich Unmengen von Icons sowie neue und alte Aufgaben.

Was ich eigentlich sagen möchte: Das Schreiben und Inszenieren passender Enden gehört zu den schwierigsten Disziplinen in der Spieleentwicklung. Bei großen Produktionen, die unter Termin- und Erfolgsdruck stehen, erscheint das Erschaffen eins perfekten Finales nahezu illusorisch. Und dennoch gelingt es immer wieder.

Ihr glaubt mir nicht? Dann spielt The Last of Us, Shadow of the Colossus oder das kleine, aber charmante Brothers: A Tale of Two Sons – und legt euch am besten ein paar Taschentücher bereit! ❑



In Brothers: A Tale of Two Sons verändert sich durch die Geschehnisse in letzter Minute auch das Gameplay. Dadurch war die Wendung in der Geschichte doppelt spürbar.



Shadow of the Colossus schürt bereits über die gesamte Spielzeit einen Zwiespalt über die eigenen Taten. Das Ende bringt das Spiel dann zu einem fulminanten und gleichermaßen gefühlvollen Schluss.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2010

Von: Antonia Dreßler und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ In der Ausgabe 05/2010 hatten wir nicht nur eine exklusive Vorschau zu The Witcher 2, sondern haben auch Splinter Cell: Conviction auf Herz und Nieren geprüft.



Das hat sich gelohnt

The Witcher 2 versprach viele Neuerungen

Bereits zehn Jahre ist es her, dass wir eine Präsentation zu The Witcher 2 sehen durften. Die erste Fortsetzung der heute so erfolgreichen Rollenspielreihe, besserte einige Macken des ersten Teils aus. Kameraführung und Kampfsystem wurden komplett überarbeitet und legten den Grundstein für den so erfolgreichen Titel The Witcher 3, der dem Protagonisten am Ende sogar zum TV-Serienerfolg verhalf. Erst ab dem zweiten Teil sollte es nämlich leichte und schwere Angriffe geben, wesentlich mehr Rüstungen, ein ausgefeiltes Crafting-System und etliche weitere Neuerungen. Dazu machte das Studio CD Projekt Red einen Spagat. Die Wünsche der Fans und die Nähe zur Buchvorlage waren ein enger Rahmen und lassen inhaltlich wenig Spielraum. Zum Beispiel kam nur ein weiterer Zauberspruch hinzu, dafür sollte Magie aber generell besser ausbalanciert sein. Außerdem sollte es in The Witcher 2 wie im ersten Teil auch Sex-Szenen geben. Während diese im ersten Teil als Sammelkartenspiel daherkamen, sollten sie diesmal glaubwürdiger in die Story eingebaut werden.

Vor zehn Jahren gehörte The Witcher 2 zu den grafisch schönsten Rollenspielen.

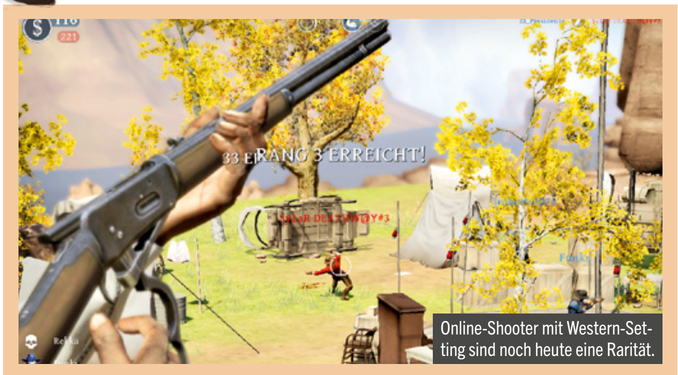
Anders gekommen

Ersteindruck von The Bureau: XCOM Declassified

Als wir die Vorstellung um das Remake zu XCOM machten, wussten wir nicht, dass es noch drei Jahre dauern würde, bis das Spiel erscheint, und wir rechneten schon gar nicht damit, dass ein anderes Remake der Reihe bereits ein Jahr vorher erscheinen würde! Was wir im Nachhinein gesehen haben, ist der Ableger der Reihe The Bureau: XCOM Declassified, der im Jahr 2013 erschien und große Parallelen zum Klassiker Bioschock aufwies. Das ist natürlich kein Zufall, denn das verantwortliche Studio 2K Marin entwickelte vorher den zweiten Teil des Abenteuers in Rapture. Die Erfolgsformel des storybasierten Rollenspiels sollte auf die Strategiereihe übertragen werden. Das man sich mit dem Release dieses Titels immer wieder in Schweigen hüllte, war wohl verschiedenen Designänderungen geschuldet. Während wir 2010 noch einen Ego-Shooter vorstellten, wanderte die Kamera bis zur Veröffentlichung des Spiels hinter den Protagonisten. Klassische Bioshock-Elemente wie ein Waffenrad ergänzten das Spiel im XCOM-Universum zu einer Art Mash-up. Das echte Remake, das 2012 herauskam und die Reihe letztendlich wiederbelebte, stammt aus der Feder von Firaxis Games.



The Bureau hatte spielerisch wenig mit den alten X-COM-Titeln gemein.



Online-Shooter mit Western-Setting sind noch heute eine Rarität.

Nicht mehr zu retten

Unser Test zu Lead & Gold: Gangs of the Wild West

Lead & Gold: Gangs of the Wild West hatte das große Problem, ein reiner Multiplayer-Titel ohne existierende Community zu sein. Wir gaben dem Spiel eine gute Rezension, bemängelten aber damals schon ein fehlendes Rangsystem. Vermutlich war das am Ende auch der Grund, warum die Online-Lobbys leer blieben und das Spiel nie so richtig eine Chance hatte. Ein Schicksal, das auch heute noch Spiele trifft, die es nicht schaffen, eine treue Spielerschaft aufzubauen. Eigentlich schade, denn der Wild-West-Shooter unterstützte ganz unterschiedliche Spielstile. Wer als Trapperin Gegner in Bärenfallen locken oder als Sprengmeister Dynamit herumschmeißen wollte, kann dies heute nur noch auf Lanpartys machen.

Früher war alles besser

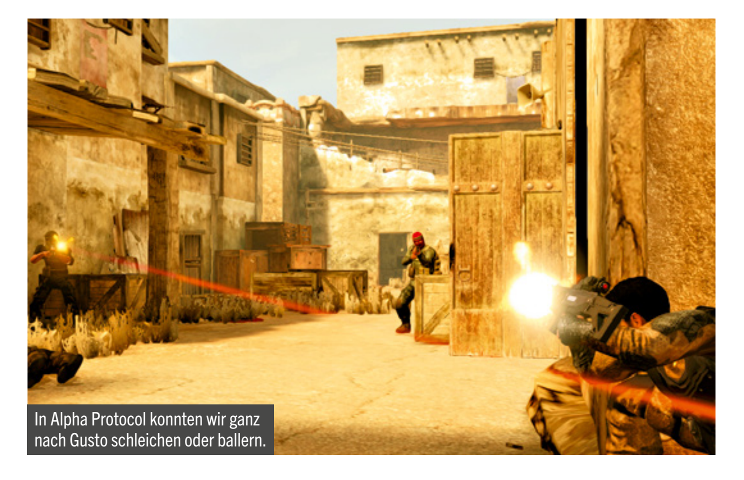
Unser erster Eindruck zum Ghost-Recon-Nachfolger Future Soldier

Die eine oder andere Spielreihe lässt bekanntermaßen lange auf sich warten, bevor eine ersehnte Fortsetzung erscheint. Wenn man dann doch etwas hört, reden natürlich auch alle darüber. Gespannt freuten wir uns daher nach der Ankündigung auf Ghost Recon: Future Soldier, das wir euch im Heft 05/2010 vorstellten. Der Taktik-Shooter sollte zwar erst zwei Jahre darauf erscheinen, dafür hatte man seit drei Jahren nichts mehr von der Reihe gehört. Die Handlung von Future Soldier würde im Jahr 2024 spielen. Das, was für uns bald Gegenwart ist, erschien den Entwicklern 2010 noch als futuristische Zukunft, in der Soldaten mit neuester Technik ausgerüstet sind. Trotzdem, so erklärte man uns, wollte man realistisch bleiben. Ubisoft hatte wohl direkt bei den Herstellern neuester militärischer Ausrüstung nachgefragt und im Spiel möglich gemacht, was vielleicht auch außerhalb von virtuellen Welten Realität sein würde. Bereits in der Vorschau erfuhren wir von Tarnanzügen, die mithilfe von Kameras unsere Rückseite auf unsere Vorderseite projizierten. Exoskelette sorgten für mehr Schnelligkeit, Ausdauer und Stärke, und wer mehr tragen kann, bekommt natürlich auch noch schwerere Geräte. Schon damals fragten wir uns, was soll ein Exoskelett schon sein ohne einen Schulterraketenwerfer? Mit dem neuen Cross-Com war man mit seinen Soldatenkollegen verlinkt in der Lage, alle Schulterraketenwerfer gleichzeitig zu feuern. Außerdem konnte man auch auf die Spezialfähigkeiten seiner KI-Begleiter zugreifen, etwa eine Drohne, mit der man feindliche Stellungen auskundschaftete. Im Gegensatz zu den Vorgängern mussten die Begleiter allerdings nicht mehr herumgescheucht werden, denn in Future Soldier waren sie jetzt so clever, dass sie sich von alleine taktisch besser bewegten. Besonders spannend klang die Option, sich auch im Multiplayer über das Cross-Com mit anderen Spielern zu verbinden, so konnten erfahrenere Spieler Fähigkeiten von noch neuen Spielern nutzen, zum Beispiel Aufklärungspanzer. Über den Multiplayer-Modus von Ghost Recon: Future Soldier haben wir damals übrigens kaum etwas erfahren, außer dass es Ränge geben wird und man sich seine Waffen selber zusammen basteln kann.



Future Soldier sollte zwar ein Taktik-Shooter werden, an Action fehlte es dem Titel aber auch nicht.

Die „futuristische" Zukunft war im Jahr 2024 angesiedelt.



In Alpha Protocol konnten wir ganz nach Gusto schleichen oder ballern.

In unserer Erinnerung

Wir spielten zum ersten Mal Alpha Protocol

Das Spiel Alpha Protocol war zwar kein guter Shooter, aber ein gutes Rollenspiel. Als wir in unserer Ausgabe von vor zehn Jahren das Spiel antesten durften, hatte uns auf Anhieb gefallen, dass es verschiedene Arten gab, die Story zu erleben: als schleichender Agent, lauter Kämpfer oder mit Gadgets bewaffnet, was wir damals mit dem klassischen Magier eines Rollenspiels verglichen. Da man sich aber auf eine Klasse festlegen musste, empfanden wir bereits die Testlevels als ein wenig eintönig, denn in einem Spieldurchlauf war man durch seine Skillung schnell auf bestimmte Waffen und einen Kampfstil beschränkt. Am Ende war es für uns die Story, die das Spiel zu einem tollen Erlebnis machte. Vielfältige Dialogmöglichkeiten ließen einem eine echte Wahl, in welche Richtung sich die Geschichte entwickelte, und mit jedem Spieldurchlauf fand man andere Handlungsstränge. Kleine technische Mängel wurden da schnell zur Nebensache.

Würdiger Nachfolger

Unser Test zu Splinter Cell: Conviction

Schon seit Ewigkeiten warten Fans der Splinter-Cell-Reihe auf einen neuen Teil. Vor zehn Jahren sah das zum Glück noch anders aus. Wir testeten den damals neuesten Teil Conviction für euch und waren begeistert. Der schleichende Held der Reihe hatte eine harte Vergangenheit hinter sich und war nun auf der Suche nach seiner totgeglaubten Tochter. Härter und aggressiver zeigte sich Sam Fisher und war nun auch in der Lage, seine Gegner offen zu konfrontieren. Natürlich wurde im Gameplay nicht auf Schleicheinlagen verzichtet und es entstand ein spielerisch abwechslungsreiches Gesamtbild. Wer zusammenspielen wollte, konnte im neuen Koop-Modus eine weitere Kampagne spielen, die das Prequel zur Hauptstory darstellte. Das Spiel wurde mit dem Fehlen jeglicher Ladebildschirme beworben, indem neue Sequenzen hinter dem gerenderten sichtbaren Spiel berechnet wurden. Abhängig von der eigenen Gaming-Hardware musste man dafür starke Ruckler in Kauf nehmen. Technische Mängel waren auch bei der KI zu beobachten, die sich oft etwas zu dumm anstellte, an anderer Stelle aber durch Wände schauen konnte. Trotzdem schaffte es das Spiel damals auf eine Wertung von 84 Punkten und stellte eine würdige Fortführung der Splinter-Cell-Reihe dar.



Sam Fisher ging in Conviction aggressiver vor als in den Vorgängern.

ROSSIS RUMPELKAMMER

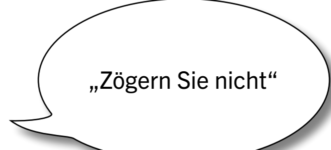
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Eigentlich hatte ich mir vorgenommen, keinesfalls eine Kolumne über die Corona-Krise zu schreiben. Es geben ja bereits alle anderen ihren Senf dazu und da mir nichts Erbauliches einfallen mag, wollte ich mich dem nicht anschließen.

Ich habe ein Alter erreicht, in dem man sich mit Hochprozentigem lieber einreibt als es zu trinken, muss daher vorsichtig sein und befolge darum brav das Kontaktverbot. Allerdings hätte ich auch nicht gedacht, dass meine Verbannung ins Home Office von so langer Dauer sein würde. Inzwischen zehrt es echt gewaltig an den Nerven. Zum Glück gibt es segensreiche Einrichtungen wie Skype und WhatsApp, durch die ich mich nicht ganz so einsam fühle. Außerdem habe ich zwei Streaming-Anbieter abonniert. Statt mich mit Freunden herumzutreiben, gucke ich eben momentan alle Fernsehserien, die ich verpasst habe. Alle! Ich könnte mir also mein Exil halbwegs schönreden.
Allerdings fehlen mir die direkten Kontakte mittlerweile doch sehr. Haustiere sind in solchen Zeiten eine echte Lebenshilfe. Mein Hund hat sich als prima Zuhörer erwiesen und die Katze gibt überraschend gute Ratschläge. Sie hat mir neulich eine Maus mitgebracht, damit ich etwas zum Spielen habe. Dennoch beginne ich, etwas zu verlottern und ich fange an, Catweazle immer ähnlicher zu sehen. Meine menschlichen Kontakte beschränken sich derzeit fast nur noch auf Toni, der mir Pizza und Pasta liefert. Von ihm kam auch der freundschaftliche Rat, dass ich trotz Home Office doch wieder anfangen sollte, Hosen zu tragen.
Inzwischen befinde ich mich in der dritten (oder vierten?) Woche im Exil und leide jeden Tag mehr darunter. Langsam, aber sicher kann ich nicht mehr! Trübsal macht sich immer mehr breit. Neulich fiel mein Blick auf einen sehr stabilen Deckenbalken und einen festen Strick hatte ich noch im Keller.
Ja genau – ich schaukle jetzt! Und ich abonniere Disney+, weil ich unbedingt Darkwing Duck sehen will! Vermutlich werde ich mir spätestens nächste Woche einen Sandkasten anlegen und die Vormittage mit Förmchen und Schäufelchen darin verbringen, ehe ich mein Mittagsschläfchen halte.
Niemand wird verschont! Sollten Sie nächsten Monat an dieser Stelle also nur einen Abzählreim vorfinden, hat Corona trotz aller Vorsichtsmaßnahmen auch bei mir irgendwie zugeschlagen.

Spamedy



Die ganze Welt fürchtet sich vor Corona. Dabei ist die Lösung ganz einfach. Nur die Regierung möchte nicht, dass Sie davon erfahren. Wie Sie sich effektiv vor Corona schützen können, erfahren Sie hier (dubiose URL gestrichen).
Zögern Sie nicht. Es geht um ihr Leben!

Bauernfängerei und Verschwörungstheorie in einem. Ein neuer Tiefpunkt in meinem Postfach.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz



Hallo Rainer!
Da ergab sich doch endlich mal wieder die Gelegenheit, Rossis Welt zu schauen. Der gesuchte Ausschnitt mit der Pizzalieferung befand sich in Ausgabe 09/2010 – Du spielst Starcraft 2 durch. Ich hoffe, euch geht es allen gut. Haltet durch und bleibt schön gesund!
Viele Grüße und alles Gute,
Nils Brandt

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn du anhand des YouTube-Screenshots die richtige Ausgabe der PC Games erkennst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

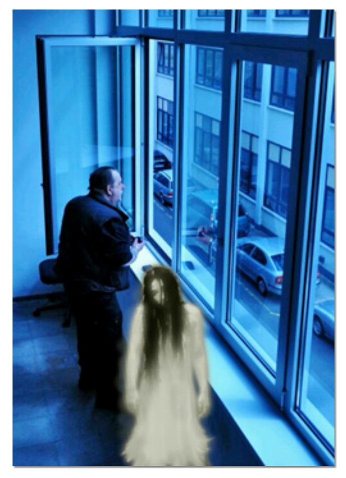
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Ich bin jetzt wirklich irritiert. Es haben diesmal sehr wenige am Quiz teilgenommen. Lag es an (hier selbst einen derben, bayrischen Fluch denken) Corona, oder war es euch zu schwer? Oder zu zeitaufwendig? Oder hattet ihr gar keinen Bock auf die Videos? Es wäre nett, diesbezüglich aufgeklärt zu werden.

Nils, du hast natürlich richtig geraten. Ich suche dir etwas netten Plunder zusammen. Aber habe bitte ein klein wenig Geduld, da ich nicht abschätzen kann, wann ich das Home Office wieder verlassen kann. Diese Zeilen schreibe ich übrigens kurz vor Ostern und die Isolation schlägt mir inzwischen wirklich aufs Gemüt. Die Frühlingsgefühle waren früher echt besser!



Highlight



Lieber Rainer,

ich möchte Euch zur Rubrik „Mein erstes Mal: Final Fantasy 6“ gratulieren. Ein toller Artikel. Mir ging es ähnlich wie dem Autor. Das Spiel war damals auf dem SNES ja nicht in Deutschland erschienen und ich habe es später nachgeholt. Ein Meisterwerk. Die Story, die Charaktere (Terra und Shadow sind bis heute zwei meiner liebsten RPG-Charaktere) und der tolle Soundtrack. Schön, dass ihr euch auch solchen Klassikern widmet und diese Spiele nicht in Vergessenheit geraten. Gerne mehr von der Rubrik „Mein erstes Mal“, für mich absolut lesenswert. Gerne kannst du mein Lob dem Autor Benedikt weiterleiten.

Und wenn ich dir schon schreibe, möchte ich auch dir ein Lob aussprechen. Mach weiter so! Deine Rumpelkammer lese ich immer als Erstes und jedes Mal ist was zum Schmunzeln dabei. Du bist für mich sozusagen das Highlight der Ausgabe. Okay, zugegeben, dieses Mal war es der Artikel zu Final Fantasy 6. Aber sonst bist du es.

Viele Grüße nach Fürth – bleibt uns noch lange mit der Printausgabe erhalten!

Christian

Natürlich habe ich dein Lob an Benedikt weitergeleitet, der sich mit diesem Artikel ein paar Streicheleinheiten fürs Ego wirklich redlich verdient hat. Wenn die Rubrik „Mein erstes Mal“ weiterhin so positives Echo erhält, würde uns das sehr freuen.

Vielen Dank auch für dein Lob an mich. In diesem Fall gebe ich den Titel „Highlight der Ausgabe“ sehr gerne an den Kollegen ab.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

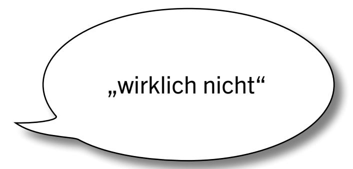
Schöner thronen

Ein Nachteil von Homeoffice ist: man bestellt sich online zu viel Unsinn. Ich dachte, ich wäre dagegen immun, aber mitten in der Klopapierkrise hat es mich dann doch erwischt! Das Sudoku-Papier ist ein prima Zeitvertreib und man kann jedes gelöste Rätsel dann noch der „anderen“ Verwendung zuführen. Teuer (3,50 € / Rolle), hält aber lange. Für die ganz besonderen Momente kann das Toilettenpapier bedruckt mit dem Antlitz eines Politikers zum Einsatz kommen, was wirklich eine gewisse Befriedigung schafft. Leider sind keine anderen Motive erhältlich. Eine echte Marktlücke, wie ich meine. Lieferbar ist alles bei amazon.de.



Bildquelle: www.amazon.com

Kumpelkey



hi.

habe mir von kumpel die pc Games 03.20 gekauft.

Leider funktioniert der Aktivierungsschlüssel nicht. Wenn ich den einlösen möchte, kommt nur, das er bereits eingelöst wurde. Da ich das wirklich nicht nicht hab schickt mir bitte einen funktionierenden key, damit ich das Spiel endlich zocken kann.

Lg Jonas

Wie schön, dass dir dein Kumpel die PC Games günstig überlassen hat, nachdem er die Vollversion abgezogen hat. Ich würde mir an deiner Stelle wirklich überlegen, ob es sich bei dem Typen um einen Kumpel handelt oder nur um ein Schlitzohr.

Oder du hast das Prinzip so eines Keys nicht verstanden? Er dient dazu, dass jeder, der die Vollversion haben möchte, das Heft kaufen muss – schließlich leben wir davon. Ich muss dir daher eine Abfuhr erteilen. Aber du bekommst von mir einen kostenlosen Rat: Informiere dich besser, ehe du gebrauchtes Zeugs kauft. Diesen Rat kannst du, im Gegensatz zu unseren Keys, gerne mehrfach benutzen und ihn auch weitergeben.

Abofrage



Hallo Rainer!

Ich lese jeden Monat die PC Games. Eigentlich hätte ich schon längst gerne ein Abo. Dabei stehe ich vor dem Dilemma, dass ich nicht weiss, ob ich ein PC Games Abo mit oder ohne DVD machen soll. Denn ich kaufe etwa zur Hälfte mit und ohne Vollversion, je nach Spiel …

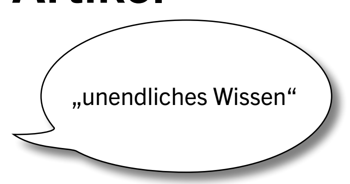
Nun mein Vorschlag: Es sollte doch möglich sein, dass ich zunächst die PC Games Plus abonniere. Dann kann ich mich jeden Monat informieren, welche Vollversion im nächsten Monat folgt. Dann habe ich ein paar Tage Zeit, um von der Plus-Ausgabe auf die normale PC Games umzubestellen. Wenn ich innerhalb einer bestimmten Frist nichts mache, erhalte ich natürlich die Plus-Ausgabe.

Die Preisdifferenz könnte man der nächsten Aborechnung gutschreiben. Ich gebe zu, dass dieses Prinzip sicher komplexer ist als stur feste Abonnenten anzuwerben, aber wir leben ja im Zeitalter (beginnender) Interaktivität.

Viele Grüße: Walter

Klingt nett, ist aber leider im richtigen Leben nicht zu realisieren. Der Mehraufwand alleine an Verwaltung wäre nicht mehr zu bezahlen. Nimm einfach mal an, nur 5.000 Abonnenten würden jeden Monat nach ihrem diesbezüglichen Wunsch gefragt, eventuell anfallende Gutschriften verrechnet und – da maschinell ja nicht machbar – ihre Ware eingepackt und verschickt. Denkst du, das könnte unsere Aboabteilung noch nebenbei machen? Natürlich nicht. Das würde dazu führen, dass neue Leute eingestellt werden müssten. „Mir doch wurscht!“ wirst du nun zu Recht sagen. Jedoch ist der Verkaufspreis unserer Produkte ein kalkulierter, kein erwürfelter Preis, der dann nochmals überdacht werden müsste. Mit Interaktivität hat das Ganze nichts zu tun.

Artikel



Hallo!

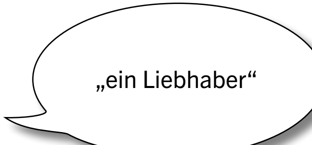
Ich befasse mich schon seit geraumer Zeit mit einer äußerst philosophischen Frage! Sagt man DAS PC Games, oder DIE PC Games? Ich komme aus Österreich und wir sagen: DAS PC Games. Erstens ist das vom Gefühl her richtig, weil der erste Artikel, an den man (in Österreich zumindest) denkt, DAS ist. Ihr sagt aber alle (in Deutschland zumindest): DIE PC Games! Natürlich ist mir klar, dass ihr das von DIE Zeitschrift ableitet, was wir

auch in Österreich sagen würden, wäre das Wort Zeitschrift auch auf der Zeitschrift draufgedruckt. Dass wir DAS sagen, rührt daher, dass wir im Slang „Heftl" (Hochdeutsch: DAS Heft) zu einer Zeitschrift sagen. Du brauchst mir auch gar nicht zu antworten, ich wollte das nur einmal loswerden und bei wem geht das besser als bei dir. Außerdem habe ich dein annähernd unendliches Wissen vielleicht etwas erweitert.

Mit freundlichen Grüßen Stefan Zahradnik

Für einen kurzen, schrecklichen Moment hast du mich und unser gesamtes Lektorat in tiefe Verwirrung gestürzt. Der richtige Artikel für die PCG ist natürlich „die", weil sich der Name unserer Zeitschrift auf „die" Games = Spiele (man beachte den Plural!) bezieht. Man möge mir verzeihen, wenn ich gestehe, dass wir auch die gute alte Bezeichnung Zeitschrift dem etwas flapsigen „Hefterl" vorziehen. Ich muss gestehen, nicht so ganz firm in österreichischer Grammatik (ich dachte eigentlich, ihr sprecht deutsch?) zu sein, und werfe daher die Frage auf, ob ihr auch „das" Focus oder „das" Spiegel kauft? Auch hier bezieht sich der Artikel auf den Namen – nicht auf das Produkt. Der Artikel hat sich eben zusammen mit dem Produkt etabliert und Sprache ist jetzt nicht unbedingt etwas, was immer mathematisch exakten Regeln unterworfen ist. Von mir aus könnt ihr natürlich auch „das", „den", „der" oder „es" PC Games kaufen – Hauptsache, ihr kauft. Eine spezielle Österreich-Edition von „es" PC Games ist aber dennoch bisher nicht geplant.

Quake

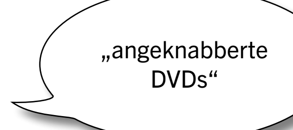


Vor Kurzem habe ich mir die erste Ausgabe der PC Games gekauft, da ich ein Liebhaber von alten PCs und Spielen bin. Ich habe neulich vom Spiel Quake gelesen. Ich möchte Sie bitten, mir eines davon zu schicken, da Sie es ja sicherlich noch besitzen. Kosten kann es bis zehn Euro. So viel wird ein ururaltes Spiel ja nicht kosten, oder?

Herzliche Grüße: Yves Fischer

Aha – Sie sind also der ebenso freundliche wie weltfremde Herr, der in Antiquitätenläden geht und den Inhaber bittet, ihm das uralte Bild für ein paar lausige Euronen zu überlassen? Ich gebe ja zu, dass wir wirklich ein paar angestaubte Sahnestücke in den tiefsten Untiefen unseres Archivs haben (dort, wo 1994 der alte Hausmeister verschollen und nie wieder aufgetaucht ist). Aber wir wären ungern bereit, uns davon zu trennen, zumal der Verlust inzwischen ja auch nicht mehr zu ersetzen wäre. Zusätzlich erlaube ich mir auch noch zu erwähnen, dass die in Aussicht gestellte Summe auch nicht dazu taugt, dass wir bereit wären, uns von irgendetwas zu trennen.

Bruchstück



Hallo Rossi,

ich kaufe jeden Monat die PC-GAMES und informiere mich über die neusten Ereignisse im Spiele- und Computerbereich. Aber in letzter Zeit, kommt es gelegentlich vor, dass ich die gekauften Zeitschriften zurückgeben muss! Die mir verkauften Exemplare enthielten angeknabberte DVDs. Vielleicht solltet ihr dem Drucker/Buchbinder mehr Geld zukommen lassen, damit die Mäuse auch bei ihm nicht mit verheulten Augen aus dem Kühlschrank kommen und sich auf die DVDs stürzen müssen.

Grüße Maik Warnecke

Natürlich könnten wir jetzt jeder PC Games ein Stückchen Käse beilegen, aber die damit verbundene Geruchsbelästigung würde wohl kaum von den Händlern toleriert werden. Zudem käme auch das außerordentlich stilvolle Odeur einer druckfrischen Games nicht mehr richtig zur Geltung. Das Problem liegt in deinem Fall jedoch ganz woanders. Du bist einfach zu langsam! Nachdem die neue PC Games einige Tage in den Kiosken liegt, kommt es immer wieder zu wüsten Raufereien um die letzten Exemplare. Da eine DVD zerbrechlich ist, kann sie schon einmal in der Hitze des Gefechtes Schaden nehmen. Meine Idee, die Scheibe durch eine massive Metallummantelung zu schützen, wurde von der Geschäftsleitung verworfen, weil man erhebliche Verluste unter den Lesern befürchtete – und der leichtfertig dahingesagte Satz: „die neue Games hat eingeschlagen wie eine Granate" bekäme eine gänzlich neue, höchst unerwünschte Bedeutung. Ich würde dir also raten, ein Zelt zu kaufen und am Erscheinungstag vor dem Kiosk zu campieren, um eines der begehrten Exemplare zu erhalten. Mit einem Abo könntest du dich natürlich um die Anschaffung eines Zeltes drücken.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Meine Leser wappnen sich gegen den Virus



und gehen ihm aus dem Weg.



Oder gehen ganz auf Nummer sicher.

Rossis Speisekammer


Foto: Womue @Adobe Stock

Heute: Bärlauchpesto

Wir brauchen:

- 2 Bund Bärlauch
- 1 gehäufter EL Pinienkerne
- ca. 50g geriebenen Parmesan
- 100 ml Olivenöl
- 1 TL Pfeffer
- 1/2 TL Salz

Heute machen wir wieder einen Klassiker aus Italien: Bärlauchpesto.
Zuerst waschen wir den Bärlauch gründlich und hacken ihn dann so klein wie möglich. Die Pinienkerne werden zerstampft. Da ich keinen Mörser habe, nehme ich dazu den Stiel eines Hammers, was sehr gut funktioniert. Bärlauch, Parmesan und Kerne in eine Schüssel geben, Olivenöl dazu, bis alles abgedeckt ist, sehr gut verrühren und mit Salz und Pfeffer abschmecken. Das war es im Prinzip auch schon.
Mindestens zwei Stunden bei Zimmertemperatur stehen lassen und dann in kleine Gläschen abfüllen. Dort sollte es sich (dunkel gelagert) mindestens vier Wochen halten.
Bei mir gibt es dieses Pesto selten mit Pasta. Ich gebe es lieber auf geröstete Brotscheiben, die ich vorher mit einer halbierten Knoblauchzehe abreibe.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier:
https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Roccat Kone Pure Ultra

Auch Mäuse müssen auf ihr Gewicht achten – die Pure Ultra macht es vor.

Von: Sascha Lohmüller



66 Gramm. Das ist alles, was die jüngste Maus aus der Kone-Reihe wiegt. Damit ist das neue Roccat-Gerät auch gleichzeitig die leichteste Gaming-Maus, die ihr auf dem Markt erstehen könnt. Angesichts des geringen Gewichts wurde bei der Pure Ultra dann auch auf überflüssigen Schnickschnack verzichtet: Zwei Daumentasten, ein klickbares Rad und ein DPI-Regler über Plus- und Minus-Taste – das war es auch schon. Gut, die obligatorische RGB-Beleuchtung ist natürlich ebenfalls an Bord. Die Buttons selbst sind toll verarbeitet und geben gutes taktiles Feedback, die Daumentasten sind gut zu erreichen, das Mausrad gibt ebenfalls tolles Feedback. Der Sensor ermöglicht bis zu 16.000 DPI, die Rate erhöht ihr ganz bequem über die Tasten auf dem Mausrücken, standardmäßig sind die fünf Stufen auf 400, 800, 1.200, 1.600 und 3.200 DPI eingestellt. Wer dies ändern will, lädt einfach die dazugehörige Software über die Roccat-Webseite herunter, in der ihr auch die RGB-Beleuchtung anpassen könnt. Das 1,8 Meter lange Kabel ist ordentlich verarbeitet, fällt qualitativ aber im Vergleich zur Maus ab. Leuten mit großen Händen könnte das Leichtgewicht zudem etwas zu klein sein, denn um die 66 Gramm zu erreichen, wurden auch die Abmessungen etwas zurückgefahren, die Pure Ultra ist somit die bislang kleinste Maus aus der Kone-Reihe.

HERSTELLER: Roccat
PREIS: ca. 70 Euro
EXTRAS: zwei Daumentasten, RGB, bis zu 16.000 DPI

TESTURTEIL



Black Christmas

Überflüssiges Remake eines Slasher-Klassikers

Von: Sascha Lohmüller



Black Christmas von 1974 gilt als einer der ersten Vertreter des Slasher-Horrors – und ist zwar nicht perfekt gealtert, aber immer noch unterhaltsam. Bereits 2006 musste der Klassiker eine mäßige Neuinterpretation über sich ergehen lassen, in der der Großteil der Spannung einfach durch billige Schockeffekte und viel Blut ersetzt wurde. Nun nahmen sich die Horror-Fließbandarbeiter von Blumhouse zum dritten Mal der schwarzen Weihnacht an. Die Prämisse ist grob immer noch dieselbe: Eine Gruppe von College-Studentinnen wird kurz vor den Weihnachtsferien von maskierten Übeltätern verfolgt und nach und nach getötet. Als sich die Opfer entscheiden, den Spieß umzudrehen, kommen sie schnell einem dunklen Geheimnis auf die Spur … Ob der Zuschauer bis dahin durchhält, ist aber fraglich. Die Charaktere sind langweilig und klischeebehaftet, die über den Film gestülpte soziale Message ist fast schon lächerlich plump und Spannung kommt auch keine auf – um eine PG-13-Freigabe in den USA zu bekommen, ist der Film nämlich für einen Slasher sehr handzahm.

LAUFZEIT: ca. 92 Min.
USK: Ab 16 Jahren
EXTRAS: Deleted Scenes, div. Features, Kommentar

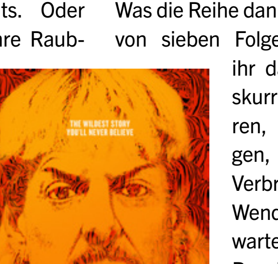
TESTURTEIL 2

Großkatzen und ihre Raubtiere

Doofer deutscher Titel, aber umso bessere Crime-Doku – sofort gucken!

Von: Sascha Lohmüller

Allzu oft stellen wir euch an dieser Stelle ja keine Streaming-Serien vor – die müssen dann schon echt etwas Besonderes sein, wie etwa The Mandalorian rechts. Oder eben Großkatzen und ihre Raubtiere – im Original Tiger King – auf Netflix. Die True-Crime-Doku behandelt vordergründig den Konflikt zweier konkurrierender Privatzoo-Besitzer in den USA. Der extrovertierte, homosexuelle Cowboy-Redneck Joe Exotic auf der einen Seite, die selbst ernannte Tierschützerin Carole Baskin auf der anderen Seite, beide mit eigenem Zoo samt Tigern, Löwen und Co. Was die Reihe dann aber innerhalb von sieben Folgen (acht, wenn ihr das hier lest) an skurrilen Charakteren, Anschuldigungen, Enthüllungen, Verbrechen und Wendungen aufwartet, spottet jeder Beschreibung. Diese Achterbahn des völligen Wahnsinns muss jeder einmal gefahren sein.



LAUFZEIT: ca. 310 Minuten
FOLGEN: 7 (bald 8)
EXTRAS: Tiger, Vokuhilas, Country-Songs, tote Eheleute

TESTURTEIL



The **Mandalorian**

Wer hätte das gedacht, Star Wars und Disney passen ja doch zusammen. **Von:** Christian Dörre

Nach dem Ende des Imperiums gelten andere Machtverhältnisse, doch trotz der neuen Republik gibt es natürlich immer noch genügend schmutzige Geschäfte in den äußersten Winkeln der Galaxis. Ein Mann, der diese Geschäfte erledigt, ist der Mandalorianer (Pedro Pascal, bekannt aus Narcos und als Oberyn Martell aus Game of Thrones). Solange die Kohle stimmt, führt der Kopfgeldjäger jeden Auftrag aus. Bald schon entdeckt der wortkarge Kämpfer jedoch ein Geheimnis, das ihn nicht nur seinen Beruf, sondern auch die Loyalität zu seiner Gilde infrage stellen lässt. Autor, Produzent und Regisseur Jon Favreau beweist mit der acht Folgen umfassenden Exklusivserie für den neuen Streaming-Service Disney+, dass Star Wars und der Micky-Maus-Konzern doch zusammenpassen, sofern der Macher hinter dem Produkt eine klare Idee hat und diese konsequent umsetzt. The Mandalorian verzichtet auf CGI-Bombast und pseudotiefgründiges Gelaber der letzten sechs Star-Wars-Episoden. Dafür gibt es einprägsame Charaktere, toll gefilmte Action mit praktischen Effekten und ein Flair, dass wohlig an die Urtrilogie erinnert, ohne einem gewollte Nostalgie ins Gesicht zu drücken. The Mandalorian ist erzählerisch ein wenig flach, aber echt gute Unterhaltung.



LAUFZEIT: ca. 315 Min. **EPISODEN:** Acht Folgen
USK: Ab 12 Jahren **LÄUFT AUF:** Disney+

TESTURTEIL

8

Der **Leuchtturm**

Große Filmkunst vom Regisseur des Horror-Meisterwerks The Witch. **Von:** Christian Dörre



Ende des 19. Jahrhunderts treten der ehemalige Holzfäller Ephraim Winslow (Robert Pattinson) und der alte Haudegen Thomas Wake (Willem Dafoe) ihren Dienst als Leuchtturmwärter irgendwo an der Küste Neuenglands an. In den nächsten Wochen sind sie vollkommen isoliert von der restlichen Welt und müssen nur miteinander und mit sich selbst klarkommen. Das zunehmend schlechter werdende Wetter, der Alkohol, die Einsamkeit und die inneren Dämonen von Winslow und Wake sorgen jedoch für immer größere Konflikte zwischen den beiden Männern. Nach dem grandiosen The Witch präsentiert uns Regisseur Robert Eggers erneut einen packenden, bildgewaltigen Trip in die dunklen Tiefen der menschlichen Psyche. Pattinson und Defoe brillieren nebeneinander. Beide Schauspieler zeigen hier wohl jeweils die beste Leistung ihrer Karriere. Die düstere Darbietung der Hauptdarsteller, die unter die Haut gehende Soundkulisse und die atmosphärischen Schwarz-Weiß-Bilder sorgen dafür, dass man vom Geschehen auf dem Billdschirm gefangen ist. Eggers arbeitet mal mehr, mal weniger subtil mit viel Symbolik, die viele Interpretationen zulassen, auf der offensichtlichen erzählerischen Ebene ist Der Leuchtturm aber ein bisschen dünn. Hier hatte The Witch mehr zu bieten. Filmkunstfreunde und alle, die vom Mainstream-Kino enttäuscht sind, werden diesen Film dennoch in vollen Zügen genießen.

LAUFZEIT: ca. 109 Min. **EXTRAS:** Kommentar, unveröffentlichte Szenen etc.
USK: Ab 16 Jahren

TESTURTEIL

8

Jay & Silent Bob **Reboot**

Ja, Kevin Smith macht immer noch Filme, was aber nicht heißt, dass man sie sich anschauen sollte. **Von:** Christian Dörre



Mitte der 90er bis Anfang der 2000er galt Kevin Smith mit seinen wilden Filmen voller Schimpfwörter und Popkultur-Anspielungen als einer der Aufsteiger Hollywoods. Clerks, Mallrats, Chasing Amy, Dogma und sogar die Anarcho-Komödie Jay & Silent Bob schlagen zurück sind Kult. Danach folgten jedoch Flops wie Jersey Girl, Cop Out, Tusk oder Yoga Hosers. Kevin Smith galt nun nur noch als lustiger Typ mit viel zu großen Shorts von imdb, der furchtbare Filme dreht, in denen er den Zuschauern auch noch seine untalentierte Tochter als Darstellerin aufs Auge drücken möchte (schöne Grüße an Til Schweiger!). Kein Wunder also, dass Kevin Smith sich nun auf einen Erfolg seiner Vergangenheit berufen möchte. Jay & Silent Bob Reboot soll gleichermaßen eine Fortsetzung der Kiffer-Comedy von 2001, ein Neustart der Filmkarriere von Kevin Smith und eine Parodie auf Hollywoods unkreativen Reboot-Wahn sein, der Film scheitert jedoch an jedem dieser Ansprüche. Jason Mewes und Kevin Smith wirken in den Rollen nur noch peinlich, das Drehbuch ist schlecht, die Comedy-Szenen sind selten lustig und natürlich spielt Töchterchen Harley Quinn Smith eine der Hauptrollen. Darauf wird zwar metamäßig Bezug genommen, aber blöd bleibt blöd, auch wenn man selbst erwähnt, dass es blöd ist. Im Film selbst geht es darum, dass der Film Bluntman & Chronic ein Reboot bekommen soll. Jay und Silent Bob sind davon natürlich gar nicht begeistert, schließlich basieren die Figuren auf ihnen. Als sie dann auch noch hören, dass Kevin Smith bei dem Streifen Regie führen soll (ja, wirklich), brechen sie auf, um den Film zu verhindern. Unterwegs treffen sie beiden Chaoten dann auch noch auf allerhand seltsame Leute, den Ku-Klux-Klan und Jays Tochter. Fans des ersten Teils werden bei einigen wenigen Szenen und ein paar Gastauftritten schmunzeln, alle anderen sollten lieber Abstand halten.

LAUFZEIT: ca. 105 Min. **EXTRAS:** Verpatzte Szenen, Interview, Haar-Reel
USK: Ab 16 Jahren

TESTURTEIL

5

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

Der Ryzen 5 2600 ist bei uns ein Dauerbrenner für Einsteiger und würde auch für Top-Grafikkarten als Basis ausreichen. Bei den Laufwerken lässt sich mit Kompromissen sparen: Wem 1 TB Speicher insgesamt ausreicht, der nimmt eine 2,5-Zoll-SSD für 100 Euro.



CPU

Hersteller/Modell: . AMD Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,4-3,9 GHz), 12 Threads
Preis: .... 120 Euro

ALTERNATIVE

Der etwas langsamere Ryzen 5 1600X für nur 95 Euro; bei Intel der Core i3-9100F (4 Kerne und Threads) für 80 Euro oder Intel Core i5-9400F (6 Kerne und Threads) für 155 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . . Palit GeForce GTX 1650 Super StormX
Chip-/Speichertakt: 1.530 MHz (Boost 1726 MHz)/1.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4GB GDDR6-RAM/**160 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den nur 4 GB RAM keine lange Zukunft zutraut, nimmt eine 8-GB-Version einer AMD Radeon RX 570 (ab 145 Euro) oder RX 580 (ab 170 Euro), obgleich diese in aktuellen Spielen langsamer als eine Nvidia GeForce GTX 1650 Super sind.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI B450M-A Pro Max
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): . . . .µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 1xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe)/**60 Euro**

ALTERNATIVE

Für eine Intel-CPU benötigt ihr ein Sockel-1151v2-Mainboard, zum Beispiel das Asus Prime H310M-E R2.0 für 70 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB)/DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL16-18-18/**70 Euro**

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... HP SSD EX920 (M.2-Anschluss)/ ....Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: .... 512 GB/2.000 GB
Preis SSD/HDD: ....**80 Euro/55 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Sharkoon VG4-V, 2 Lüfter (120mm) ....vorverbaut, Grafikkarten bis 31,0 cm, ... CPU-Kühler bis 16,0 cm, 2x USB3.0, Preis: **40 Euro**
Netzteil/Preis: ......Xilence Performance C Series 550 Watt .... (zwei 12V-Lanes), **45 Euro**



Der Ryzen 5 3600 von AMD ist völlig zu Recht beliebt, denn teurere CPUs bieten kaum mehr Spieleleistung. Die Radeon RX 5700 hat ebenfalls ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Erst eine GeForce RTX 2070 bringt 20 Prozent nennenswerte Mehrleistung – und kostet 200 Euro mehr.

CPU

Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 5 3600
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,6-4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... **170 Euro**

ALTERNATIVE

Mehr Kerne, aber in Spielen langsamer: der Ryzen 7 2700X für 180 Euro. Ein Preistipp ist der AMD Ryzen 5 2600X für 140 Euro. Bei Intel ist unter 250 Euro der Core i5-9600KF (6 Kerne und Threads) für 200 Euro zu empfehlen, der aber langsamer als der Ryzen 5 3600 ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... MSI Radeon RX 5700 Evoke GP OC
Chip-/Speichertakt:. 1540 MHz (Boost 1750 MHz)/1750 MHz
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM/310 Euro

ALTERNATIVE

Ab 285 Euro gibt es auch die fünf bis 10 Prozent langsamere Radeon RX 5600 XT – ähnlich schnell für Nvidia-Fans: eine GeForce RTX 2060 (ab 310 Euro). Ab 360 Euro gibt es die ersten AMD-Radeon-RX-5700-XT-Modelle (gut 10 Prozent schneller als eine RX 5700).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI X570-A Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .....ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ... 3x PCIe 3.0 x1, je 1xM.2 PCIe 4.0 und 3.0/**165 Euro**

ALTERNATIVE

Ohne große Übertakter-Ambitionen reicht ein Modell unter 100 Euro wie das Asus Prime B450-Plus aus. Für die Intel-CPU ist ein ASRock H370 Pro4 (95 Euro) vergleichbar – Übertakter nehmen einen Z-Chipsatz. Beispiel: das Gigabyte Z390 Gaming SLI für 165 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB)/DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-18-18/80 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ....ADATA XPG Gammix S11 Pro M.2/ .... Toshiba P300 Desktop PC
Kapazität SSD/HDD: ....1000 GB/3000 GB
Preis SSD/HDD: ....**155 Euro/65 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ... Cooler Master MasterBox K500, 3 Lüfter ....(jeweils 120mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 40 cm, ...Kühler bis 16,0 cm, 2x USB3.0, **70 Euro**
CPU-Kühler/Preis: . . be quiet! Shadow Rock 2 SR1, **45 Euro**
Netzteil/Preis: ....Enermax RevoBron GTA 500 Watt ....(zwei 12V-Lanes, teilmodular), **80 Euro**



Eigentlich bringen CPUs oberhalb des Ryzen 5 3600 kaum eine lohnenswerte Mehrleistung in Spielen. Wer aber mehrere Anwendungen parallel laufen hat, für den passt ein Ryzen 7 oder Core i7-9700K sehr gut. Durch die gute Kühlung sind alle CPUs mit einem geeigneten Mainboard auch gut zu übertakten. Bei Preis-Leistung nicht mehr optimal, aber für einen Top-PC passend, ist eine Nvidia GeForce RXT 2080 Super, die wir ja auch für unseren PC vorschlagen.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,9-4,5 GHz), 16 Threads
Preis: .... **320 Euro**

ALTERNATIVE

Ähnlich schnell, ebenfalls 16 Threads, aber 40 Euro günstiger: der Ryzen 7 3700X (3,6–4,4 GHz). In Spielen kaum langsamer: der Ryzen 5 3600 für 170 Euro. Wer auf Intel setzt, nimmt einen Core i7-9700K (395 Euro). In Spielen ist er um die 10 Prozent schneller als ein Ryzen 5 3600.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Aorus Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16,
.... 2x PCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0)/**250 Euro**

ALTERNATIVE

Ein B450-Mainboard für 100 Euro reicht völlig aus, wenn man nicht stark übertakten möchte. Ansonsten bieten sich auch andere X570-Platinen um etwa 200 Euro, aber auch noch edlere Modelle wie das Asus Pro WS X570-Ace (320 Euro) an. Für den Core i7-9700K sind als sehr gute Mainboards das Gigabyte Z390 Aorus Master oder das Asus ROG Maximus XI Hero für jeweils etwa 280 Euro zu nennen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... KFA2 GeForce RTX 2080 Super EX
Chip-/Speichertakt: .... 1650 MHz (Boost 1845 MHz)/1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM/**740 Euro**

ALTERNATIVE

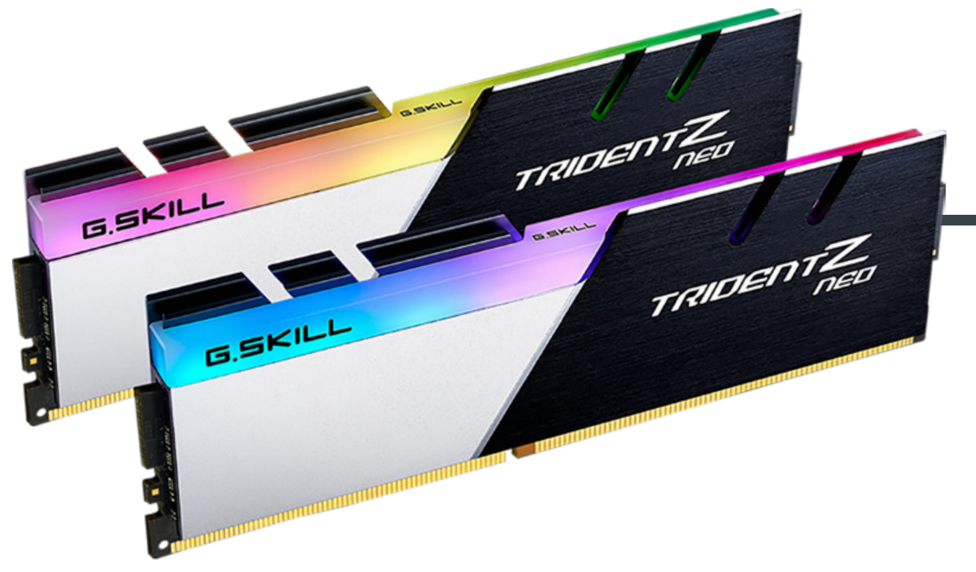
200 Euro günstiger und 15 Prozent langsamer: eine RTX 2070 Super, z. B. eine MSI RTX 2070 Super Ventus OC (535 Euro). Für höchste Sphären auch in 4K zahlt man ab 1.130 Euro für eine Nvidia GeForce RTX 2080 Ti. In 4K leistet sie über 20 Prozent mehr als eine RTX 2080 Super.

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Western Digital WD Black SN750 /
.... Toshiba X300 Performance
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB/4000 GB
Preis SSD/HDD: .... **200 Euro/100 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Fractal Design Define R6 Black,
.... 3 Lüfter (140 mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 30,0 cm
.(ohne mittleren HDD-Käfig 44,0 cm), Kühler bis 18,5 cm, **120 Euro**
CPU-Kühler/Preis: .... Alphacool Eisbaer 360 (3x120mm),
.... Aio-Wasserkühlung, **115 Euro**
Netzteil/Preis: .... be quiet! Straight Power 11 Platinum
.... 550W (vollmodular), **110 Euro**



RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z Neo
.... (F4-3600C18D-32GTZN)
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB)/DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL16-19-19/**210 Euro**

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

New World



Das vielversprechende Amazon-MMO wurde jüngst um drei Monate verschoben, wir hoffen auf neue Infos für das nächste Heft.

❑ Vorschau

Death Stranding



Anfang Juni soll das umstrittene, teils auch hochgelobte Abenteuer von Hideo Kojima nun endlich für den PC erscheinen.

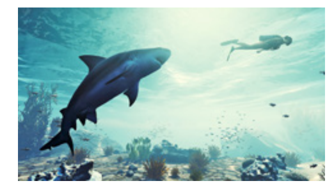
❑ Test

Predator: Hunting Grounds | Wenn ihr das hier lest, ist die Predator-Hatz bereits gestartet.



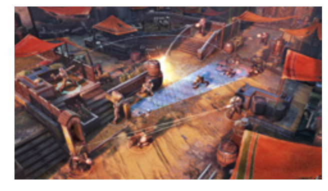
❑ Test

Maneater | Mit etwas Glück machen wir in der nächsten Ausgabe bereits die Küsten unsicher.



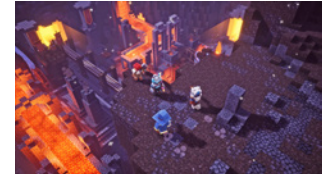
❑ Test

Gears Tactics | Vorab-Infos zum Taktik-Ableger der Gears-Reihe findet ihr bereits in diesem Heft.



❑ Vorschau

Minecraft Dungeons | Auch der Minecraft-Diablo-Mix wurde verschoben, wir hoffen auf Infos.



PC Games 06/20 erscheint am 27. Mai!

Vorab-Infos ab 23. Mai auf www.pcgames.de!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Susanne Braun, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Tim Kühnl, Michael Leibner, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Christian Schmid, Marvin Schumacher, Sönke Siemens
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Valve

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

TIPPS & TRICKS Seite 100

Fallout 76 – **Fit für Wastelanders**



Mit der (pünktlich zum Druckereischluss dieses Heftes erscheinenden) Wastelanders-Erweiterung könnte Fallout 76 doch noch das Spiel werden, das man sich eigentlich von Bethesda erhofft hatte. In unserem Guide geben wir euch wertvolle Skillungs-Tipps, um im Ödland zu überleben.

RETRO-KOLUMNE Seite 106

25 Jahre – **Worms**



Kaum zu glauben, aber die kriegerischen Würmer von Team 17 kämpfen schon seit 25 Jahren gegeneinander. Unser freier Autor Olaf Bleich erinnert sich in seiner Kolumne an spaßige Multiplayer-Schlachten, welche die eine oder andere Freundschaft auf die Probe stellten.

REPORT Seite 108

Albion Online – **Dream on**



Wir haben Sandbox Interactive, die Macher von Albion Online, besucht und uns mit ihnen ausgiebig über ihr Spiel unterhalten. Die Entwickler erzählen von den Auswirkungen der Umstellung des Geschäftsmodells auf Free2Play und sagen auch, was Spieler von Albion Online in Zukunft erwartet.

SPECIAL Seite 112

Mein erstes Mal – **Monkey Island 3**



The Curse of Monkey Island gilt als absoluter Klassiker, doch wie schlägt sich das dritte Abenteuer von Guybrush Threepwood, wenn man es ohne nostalgisch verklärten Blick spielt? Unser freier Autor Benedikt Plass-Fleßenkämper hat den Titel zum ersten Mal gezockt und verrät seine Meinung.



Fallout 76 Fit für Wastelanders

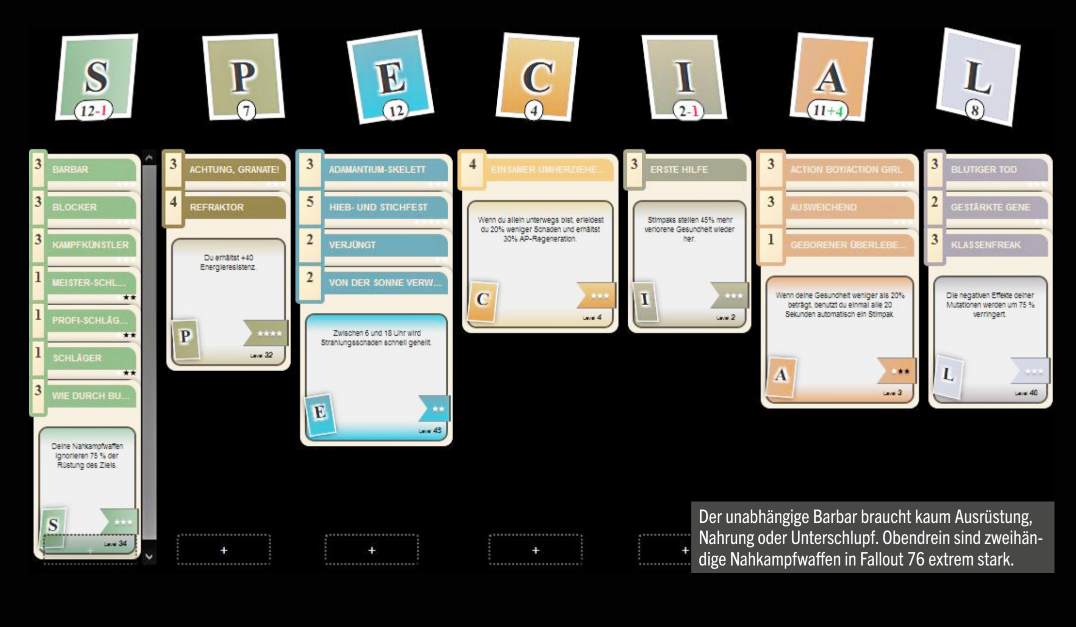
Ob es sich um Gespräche, Skills oder die Konstruktion eures Eigenheims handelt: Wir bereiten euch auf den Einstieg in Wastelanders vor.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Fallout-Fans dürfen sich freuen, denn am 14. April war es so weit: Fallout 76 wird endlich seinem Namen gerecht und bringt mit der Erweiterung Wastelanders menschliche NPCs und ein Reputationssystem ins Spiel – für einen Ersteindruck leider zu wenig Zeit, da wir am selben Tag in den Druck gingen. Trotzdem geben wir euch hier ein paar Tipps, um euch und eure Basis auf die Ankunft der friedlichen Siedler und der skrupellosen Raider vorzubereiten. Um das Ganze auf die korrekte Art und Weise anzugehen, muss man natürlich keine Tabellen und Zeitpläne aufstellen – was Open-World-Survivalspiele angeht, ist Fallout 76 eher eine Kreuzfahrt als eine lebensgefährliche Safari. Doch auch wenn ihr euch im Ödland der Appalachen sehr gut entspannen könnt, gibt es einige Tipps und Tricks, mit denen man seinen Aufenthalt noch ein wenig stressfreier und flüssiger gestalten kann. Eure Reise in Richtung der Maximalstufe 50 teilen wir deshalb in verschiedene, allesamt sehr starke Charakter-Builds ein, die wir obendrein mit einem passenden Flair versehen. Freunde hochkalibriger Präzisionsgewehre werden mit unserem Guide ebenso glücklich wie axtschwingende Barbaren. Richtig interessant wird es bei der Attributsverteilung, wenn wir das neue Dialogsystem von Wastelanders in die Planung miteinbeziehen, denn je nach der Verteilung eurer S.P.E.C.I.A.L.-Attribute stehen euch andere Questpfade offen. Zwar habt ihr auch später noch verschiedene Möglichkeiten, eure Attribute temporär zu erhöhen, doch es zahlt sich aus, sich auf eine bestimmte Art der Konfliktlösung zu spezialisieren: Extrem charismatische Ödländer haben die besten Karten, doch mit ein wenig Muskelschmalz können eure Gesprächspartner zum Beispiel eingeschüchtert werden, während ihr euren armen Gesprächspartner mit einer hohen Intelligenz schlicht und ergreifend an die Wand argumentiert. Am interessantesten sind sicher die Gesprächsoptionen, die sich aus einem hohen Glückswert ergeben: Von einem verstopften Gewehrlauf bis hin zu ausrutschenden Banditen befreit euch euer Glück aus so manch einer dramatischen Situation. Und selbst wenn ihr in mehreren Attributen geradezu unterirdische Werte besitzt, kann sich das zu eurem Vorteil auswirken – Wastelanders macht Fallout 76 hoffentlich endlich zu einem klassischen Rollenspiel, wie es Fallout 3 im Jahre 2008 vorgemacht hat. Als Tüpfelchen auf dem „i“ verraten wir euch im Anschluss noch ein paar wichtige Tipps zum Bau eures eigenen Camps, samt der besten Orte, um nicht nur eine wunderschöne Aussicht, sondern auch eine Menge Ressourcen abzustauben. Wer bereits einen Charakter hat, mit der Hauptstory durch ist und nun Angst hat, er verpasst die Geschichte von Wastelanders, den können wir beruhigen: Es gibt zwei Queststränge. Erstens die Hauptstory von Fallout 76, in der lediglich ein paar Gesprächsoptionen ergänzt wurden, die auch später noch abgegriffen werden können, und zweitens die Story von Wastelanders.

Überleben im Ödland

Für Einsteiger fassen wir kurz ein paar grundlegende Dinge zusammen, damit ihr das Ödland aus vollem Lauf heraus betreten könnt. Grundsätzlich ähnelt Fallout 76 Online-Überlebens-Sandkästen wie zum Beispiel Ark, Rust oder Atlas, nur dass ihr hier deutlich mehr Zeit mit dem traditionellen Kampf gegen PvE-Monster verbringt. Wer eine umfangreiche und erbarmungslose PvP-Landschaft erwartet, wird hingegen enttäuscht werden. Die Appalachen sind und bleiben eine Aufbau- und Questumgebung, denn die Community zeigt bis heute nicht das geringste Interesse am Kampf Spieler gegen Spieler – zudem könnt ihr einen passiven Modus aktivieren und ab diesem Zeitpunkt ohnehin ungestört questen. Der zweite große Unterschied zu den herkömmlichen Überlebenssimulatoren besteht in der Aufnahme von Nahrung und Wasser. Anstatt



Der unabhängige Barbar braucht kaum Ausrüstung, Nahrung oder Unterschlupf. Obendrein sind zweihändige Nahkampfwaffen in Fallout 76 extrem stark.

jämmerlich zu verhungern und zu verdursten, erhaltet ihr lediglich Einbußen, was eure Aktionspunkte und Krankheitsresistenz angeht. Sprich: Wenn ihr wollt, könnt ihr unendlich lange ohne Nahrung und Wasser auskommen. Als letztes und wichtigstes Feature lasst ihr bei eurem Bildschirmtod nicht etwa eurer gesamtes Inventar fallen. Ihr werdet allerdings euren gesammelten Schrott verlieren, was zwar wehtut (Schrott wird für praktisch alle Baupläne benutzt), aber keinen Beinbruch darstellt. Eroberte Gegenstände, Munition und alle anderen wichtigen Items in eurem Inventar sind hingegen komplett sicher. Spieler, die gerne im PvE solo oder mit Freunden zocken und obendrein ohne Zeitdruck oder die Gefahr von ungewolltem PvP bauen möchten, sind in Fallout 76 perfekt aufgehoben.

Neben eurem Charakter und seinem Überleben stellt euer Camp die zweite große Baustelle dar. Anstatt dass ihr euch für einen Ort entscheidet und dort wohl oder übel euer permanentes Lager errichtet, könnt ihr eure Zelte jederzeit abbrechen und an anderer Stelle wieder aufschlagen, selbst wenn euer „Zelt“ aus einem fünfstöckigen Hochbunker mit angeschlossener Getreide- und Milchfarm besteht. Wir verraten sogar ein paar Tricks, mit denen die eigene Basis so konstruiert werden kann, dass sie mit ein paar einfachen Handgriffen eingepackt und an anderer Stelle wieder hochgezogen werden kann. Solltet ihr auf einem Server landen, auf dem euer Bauplatz bereits belegt ist, springt ihr einfach so lange, bis ihr euer Camp problemlos setzen könnt – all das geschieht auf Wunsch automatisch. Angesichts der Tatsache, dass ihr fast überall bauen könnt, passieren derartige Überschneidungen aber nur selten.

Der unabhängige Nahkampfbarbar
Eure Attributsverteilung: S: 15, P: 7, E. 12, C: 4, I: 3, A: 7, L: 8
Unsere erster Charakter ist vor allem auf eines ausgelegt: Eine hohe Unahbhängigkeit. Ihr braucht keine Powerrüstung und seid damit unabhängig von Fusionskernen. Schießen werdet ihr auch nicht. Also müsst ihr euch um Munition keine Gedanken machen, und wenn ihr ein paar Mutationen mitnehmt, sind selbst Stimpacks kein großes Thema für euch. Alles, was ihr benötigt, sind Nahrung und Wasser, die ihr mit den korrekten Mutationen ebenfalls praktisch im Vorbeilaufen abgreifen und euch in den Mund schieben könnt, ganz ohne sie zu kochen. Das Praktische an einem Charakter, dessen Stärkewert maximiert wurde, ist neben seinem absolut monströsen Nahkampfschaden auch eine Tragekapazität, die am ehesten mit der eines Tiefladers vergleichbar ist. Damit können ausgedehnte Erkundungsausflüge ins Ödland getätigt werden, ohne dass der Barbar alle fünf Minuten in seine Basis zurückkehren muss. Durch seine respektable Ausdauer und seine unzähligen Widerstandsfähigkeiten wie „Refraktor“, „Ausweichend“ und „Hieb- und Stichfest“ schüttelt der Barbar selbst starke Treffer mühelos ab. Mit dem ersten Rang aller „Schläger“-Fähigkeiten pflügt der Barbar nur so durch seine Feinde und ignoriert seinerseits dank des Talents „Wie durch Butter“ die Rüstung seiner Opfer. Solltet ihr in die Nähe radioaktiver Strahlung geraten oder verstrahlte Nahrung zu euch nehmen, heilt ihr euch tagsüber dank „Von der Sonne verwöhnt“ so schnell, dass ihr selbst in aktiven Atomreaktoren ungestört herumschlendern könnt. Was die Interaktion mit den NPCs von Wastelanders angeht, werdet ihr keine sonderlich gute Figur abgeben, denn sehr charismatisch seid ihr nicht – die einzige Charisma-Fähigkeit, die wir wählen, ist „Einsamer Umherzieher“, die euch massive Boni verschafft, wenn ihr euch nicht in einer Gruppe befindet. Stattdessen werdet ihr euch hauptsächlich mit eurer Stärke und eurem Glück durchschlagen. Bereitet euch also schon einmal darauf vor, euer Gegenüber regelmäßig einzuschüchtern. Hintergrundtechnisch passt der Barbar absolut hervorragend zu den Raidern, macht aber auch bei den Siedlern eine gute Figur. Es gibt doch nichts Schöneres, als den ach so bösen Plünderer, der euch gegenübersteht, mit einem stummen Blick in die Flucht zu schlagen. Wichtig: Ein großer Crafter werdet ihr mit diesem Build nicht, sprich ihr werdet die Waffen verwenden, die ihr in der Welt findet. Euren Schrott könnt ihr deshalb alleine für euer Camp und die Reparatur eurer Ausrüstung verwenden.

Die für den Barbaren wichtigen Mutationen sind so zahlreich, dass ihr euch am besten einfach neben ein radioaktives Fass stellt und alles einsammelt, was geht. Durch „Klassenfreak“ verringert ihr die

Der Anfängerrucksack
Sobald ihr es einrichten könnt, solltet ihr zum Flughafen von Morgantown reisen und dort dem Pfad der Vault-Aufseherin folgen. In der Kiste im letzten Raum des Flughafenterminals findet ihr die Pläne für einen kleinen Rucksack – für Anfänger unbezahlbar!


Der unabhängige Barbar kann sowohl als Raider sowie als tapferer und aufrechter Feuerteufel gespielt werden – beide machen sich gut mit einer großen Axt!



Die Perk-Karte „Einsamer Umherzieher“ ist für Solo-Spieler Pflicht, denn sie verschafft eine erhöhte Schadensresistenz sowie AP-Regeneration.

Mutationsnachteile drastisch, während die Vorteile unangetastet belieben. „Gestärkte Gene“ sorgt dafür, dass ihr entscheiden könnt, wann ihr mutieren möchtet und welche Mutationen ihr behaltet. Optimalerweise besitzt ihr im Anschluss die folgenden Mutationen: „Vogelknochen“ sorgen dafür, dass ihr von einer Klippe springen könnt und euch nicht verletzt. „Fleischfresser“ lässt euch Fleisch verzehren, ohne krank zu werden, und verdoppelt die erhaltenen Nahrungsvorteile. „Aufgeladen“ lässt euch im Nahkampf Stromschläge verteilen, während „Erdung“ euch eine massive Resistenz gegen Energiewaffen verschafft. „Heilfaktor“ lässt euch nach einem Kampf rapide heilen, „Beuteltier“ erhöht eure Sprunghöhe drastisch und „Schuppenhaut“ verpasst euch einen weiteren Schub an Schadensresistenz. „Raser“ lässt euch schneller laufen und die Mutation „Muskelstraffung“ verleiht euch einen massiven Schadensschub im Nahkampf. Im Anschluss seid ihr praktisch ein Superheld, der höher springen, schneller rennen und härter zuschlagen kann als seine Mitspieler, ganz zu schweigen von eurer Regenerationsfähigkeit. Also schwingt eure Axt, treibt eure Feinde vor euch her und erfreut euch an dem Geschrei ihrer Brahmins. Viel Spaß!

Der gepanzerte Wissenschaftler
Eure Attributsverteilung: S: 9, P: 7, E. 5, C: 4, I: 15, A: 5, L: 11

Manch ein Spieler möchte am liebsten alles auf einmal machen und dabei aussehen wie Dwayne „The Rock“ Johnson, der eine Rüstung aus zusammengeschweißten Geländewagen trägt. Mit unserem gepanzerten Wissenschaftler haben wir das perfekte Build für diejenigen unter euch, die gerne große Waffen und kluge Reden gleichermaßen schwingen.

Der Panzer-Wissenschaftler benutzt so viel Powerrüstung, wie er an sich raffen kann, und erlegt seine Feinde mit Waffen, die so schwer sind, dass sich ein Supermutant daran einen Bruch hebt. Ganz stilecht spezialisieren wir uns mit dem Wissenschaftler auf schwere Energiewaffen, doch im Zweifelsfall könnt ihr auch schwere Maschinengewehre und andere Waffen benutzen – Hauptsache, sie sehen so aus, als ob sie normalerweise auf einen Angriffshelikopter montiert werden. Als Nutzer von Powerrüstung könnt ihr euren Luxus-Panzer mit „Powerflicker“ einfacher reparieren, während er langsamer verschleißt, während ihr sie per „Reparaturgenie“ auf 200 Prozent ihrer Haltbarkeit bringt; es gibt nichts Störenderes als Rüstungen, die mitten im Kampf zerbrechen. Mit „Batterien enthalten“ wiegen Energiemunition und vor allem eure Fusionskerne ganze 90 Prozent weniger, während sie durch „Poweruser“ doppelt so lange halten. Das ist vor allem deshalb eine tolle Sache, weil auch der gefürchtete Gatling-Laser Fusionskerne anstelle von Energiezellen einsetzt. Zu guter Letzt beschert euch „Stabilisiert“ eine massiv erhöhte Präzision und einen Rüstungsdurchschlag von fast 50 Prozent, wenn ihr in eurer Powerrüstung schwere Waffen einsetzt. Per „Durchladen“ wechselt ihr das Magazin eurer schweren Waffen schneller, „Kugelschild“ sorgt währenddessen dafür, dass der Wissenschaftler beim Abfeuern seiner schweren Waffe eine erhöhte Schadensresistenz erhält.

Per „Munitionsschmied“ stellt der Wissenschaftler an seiner Werkbank fast doppelt so viel Munition mit der gleichen Menge an Materialien her. Das bringt euch zwar nicht mehr Fusionskerne, doch eure anderen Geschütze werden es euch danken – kaum eine Waffengattung verbraucht eine so enorme Menge an Munition wie schwere Waffen. Da der gepanzerte Wissenschaftler durch seine Rüstungs- und Waffenwahl für den Einsatz in hochstufigen Strahlungszonen wie geschaffen ist (Powerrüstung schützt vor Strahlung) richtet er per „Leuchtsicht“ an glühenden Feinden mehr Schaden an. Wer sich fragt, warum wir ausgerechnet „Feuerfest“ mitgenommen haben: Die Schallangriffe der Brandbestien, welche praktisch die Drachen von Fallout 76 darstellen, gelten als Explosionen und fallen damit unter dieses Talent. Unter dem Attribut Glück bedient sich der Wissenschaftler obendrein an den Fähigkeiten „Reparaturschuss“ und „Reparaturtreffer“. Diese praktischen kleinen Eigenschaften verleihen euch eine Chance, bei einem Angriff oder einem eingesteckten Treffer eure Waffe respektive eure Rüstung fast vollständig zu reparieren. Insbesondere „Reparaturschuss“ sorgt bei dem Dauerfeuer eurer schwe-

Flutlichtscheinwerfer
Baut zu euren Verteidigungs-Turrets immer einen Flutlichtscheinwerfer – diejenigen, die ihr im Reiter „Verteidigung“ findet. Selbige erhöhen die Reichweite und Zielerfassung eurer Geschütze stark, sodass ihr nie wieder Probleme mit Angreifern habt.



Mit dem gepanzerten Wissenschaftler kann der Vault-Bewohner in der Nutzung und Pflege seiner hervorragend instand gehaltenen Powerrüstung aufgehen.

ren Waffen dafür, dass ihr nur alle Jubeljahre einmal zum Schraubenzieher greifen müsst.

Mutationen braucht der Wissenschaftler nicht, denn seine Powerrüstung kann so getunt werden, dass sie das Gros aller Vorteile mit sich bringt: Ein Jetpack ersetzt zum Beispiel die Mutation „Beuteltier“, während ihr in der Rüstung ohnehin so weit fallen könnt, wie ihr wollt, ohne euch zu verletzen, also auch keine „Vogelknochen“ benötigt. So unabhängig wie der Barbar ist der Wissenschaftler allerdings lange nicht, denn er benötigt eine gut eingerichtete Heimatbasis, um seine Ausrüstung in Schuss und seinen Patronengurt gut gefüllt zu halten. Mit ein wenig Vorbereitung überrollt der rasende Intellektuelle allerdings jedes Hindernis inklusive legendärer Drei-Sterne-Endbosse absolut mühelos. In Hinsicht auf die Gesprächsoptionen von Wastelanders habt ihr eine Menge Auswahl: Durch eure enorme Intelligenz argumentiert ihr jeden Gesprächspartner spielend leicht an die Wand, während euer Glück ebenfalls sehr hoch ausfällt. Wer jeden Tag schwere Waffen durch die Gegend schleppt, baut außerdem eine Menge Muskeln auf: Durch euren soliden Stärkewert könnt ihr durchaus grob werden, sollte die Situation es erfordern. Bonus: Wer später gerne seine eigenen Gegenstände herstellen möchte, wählt nach Level 50 alle drei Stufen der Talente „Powerschmied“, „Wissenschaftler“ und „Waffenschmied“. Das Talent „Tragbare Power“ ist ebenfalls nett, da es das Gewicht eurer (im Inventar getragenen) Powerrüstung um bis zu 75 Prozent verringert. Da ihr eure Rüstung als Wissenschaftler jedoch kaum einmal verlasst, müsst ihr sie auch nicht zwingend im Inventar mit euch tragen. Wir wünschen viel Spaß dabei, Plünderer mit der Kraft eurer Intelligenz (und Gatling-Laserkanonen) zu vernichten.



Neue Spieler können mit dem unsichtbaren Scharfschützen kaum etwas falsch machen. Der Build macht eine Menge Spaß und spielt sich sehr flüssig.

Der unsichtbare Scharfschütze
Eure Attributsverteilung: S: 3, P: 15, E. 8, C: 4, I: 3, A: 15, L: 8

Wer sich weder im Nahkampf mit seinen Feinden prügeln noch in schwerer Rüstung umherstampfen möchte, greift zu unserem unsichtbaren Scharfschützen. Als einsamer Wolf ohne Powerrüstung, dafür aber mit scharfem Präzisionsgewehr schleicht ihr euch an eure Feinde heran und schaltet sie mit exakten Angriffen aus. Mithilfe der Talente „Scharfschütze“ und „Weiter Schuss“ verpasst ihr euren Gewehren eine vorbildliche Stabilität, wenn ihr euren Gegner über ein Zielfernrohr anpeilt, und erhöht eure Reichweite um satte 30 Prozent. Damit kann der Scharfschütze praktisch einmal quer über den Gebirgszug in der Mitte West Virginias schießen – eure Feinde wissen in neun von zehn Fällen nicht, was passiert, und ihr könnt sie einen nach dem anderen ausschalten. Auch harte Ziele wie Roboter oder Todesklauen stellen kein Problem dar, denn durch „Panzerkiller“ ignoriert ihr einen Teil der feindlichen Rüstung und besitzt obendrein eine Chance, den Feind ins Taumeln zu bringen. Der Scharfschütze wird von einem Supermutanten im Nahkampf angegriffen? Dann packt er sein halbautomatisches Kampfgewehr aus, feuert, so schnell er kann, und sieht seinem Feind dabei zu, wie er hilflos durch die Gegend taumelt. Drei Ränge in „Schleichen“ sorgen dafür, dass Situationen dieser Art selten sind, und mit dem Talent „Entwischt“ kann der Sniper sogar mitten im Kampf um die nächste Ecke rennen und wieder verschwinden. „Verdeckte Operationen“ verdreifacht den Schaden durch Schleich-Fernangriffe fast und per „Sandmann“ verursachen alle schallgedämpften Waffen nachts noch einmal 50 Prozent mehr Schaden. Sollten alle eure Pläne fehlschlagen, besitzt der Scharfschütze mit den Fähigkeiten „Action-Boy“ und „Marathonläufer“ eine Möglichkeit, die Gefahrenzone in einem Herzschlag hinter sich zu lassen, sodass seine Gegner nur noch eine Staubwolke sehen – zumindest bis der Sniper eine Minute später wieder in voller Tarnung und mit geladenem Gewehr zurückkehrt. Durch „Blocker“ und „Hieb- und Stichfest“ erhält der Schütze dringend benötigten Schutz gegen Nahkampfangriffe und mindert damit eine seiner wenigen Schwachstellen.

Der Golfplatz von Whitesprings
Der Golfplatz ist ein sehr beliebter Ort für Camps, denn die hier patrouillierenden Roboter sind dem Spieler freundlich gesinnt und sorgen für eine hohe Camp-Sicherheit. Außerdem sieht das gut gepflegte Whitesprings-Ressort extrem hübsch aus.

Zu einer mörderischen Gefahr wird der unsichtbare Scharfschütze, wenn man ihn mit den Talenten „Klassenfreak“ und „Gestärkte Gene“ auf die wichtigsten Mutationen vorbereitet: Durch „Vogelknochen“ und „Beuteltier“ gelangt ihr an die unmöglichsten Aussichtspunkte, von denen aus ihr eure Feinde problemlos ausschaltet, während ihr euch mit „Raser“ in Sicherheit bringt und schneller nachladet. Richtig fies ist das Talent „Chamäleon“, welches den Scharfschützen im Kampf komplett unsichtbar macht, wenn er keine Rüstung trägt – oder einen Panzer mit der legendären Eigenschaft „Leichtgewicht“ anlegt. Der zählt nämlich für die Mutation nicht als Rüstung. Legt euch außerdem „Adleraugen“ zu, was euren kritischen Schaden um 25 Prozent steigert, während euer „Heilfaktor“ nach einem Kampf für schnelle Wundheilung sorgt. Denkt diesbezüglich auch daran, dass ihr euch per „Entwischt“ jederzeit aus dem Kampf nehmen könnt!

Aufmerksame Leser bemerken sicher, dass sich der unsichtbare Scharfschütze fast ein wenig unfair anhört. Das ist natürlich absolut korrekt. Es gibt kaum einen Build, der sich so einfach spielt und im Endgame so absurd mächtig ist wie ein Stealth-Scharfschütze. Sollte der Sniper gar an eine legendäre Railgun kommen, ist es nicht unüblich, dass Brandbestien innerhalb von Sekunden aus dem Himmel geblasen werden. Um sich gut auf das Endgame vorzubereiten, benötigt der Schütze eine solide Basis, die allerdings bei Weitem nicht so umfangreich ausfällt wie die des Wissenschaftlers: Seine Waffen besitzen eine hervorragende Schaden-zu-Munition-Rechnung, denn mit einer einzigen Kugel schaltet ihr in der Regel alle bis auf die stärksten Feinde aus. Wer ab und an ein paar Hundert Schuss an seiner Werkbank herstellt, ist auf lange Sicht gut ausgerüstet. Ein sonderlich sozialer Typ ist der Scharfschütze allerdings nicht, denn einsam und alleine durch die Appalachen zu streifen lässt ihn ein wenig verschroben wirken: Seine Gespräche führt der Schütze entweder durch pures Glück oder seine messerscharfe Auffassungsgabe. Sollte es im Anschluss jedoch zu einem Kampf kommen, seid ihr als Sniper perfekt auf Ärger vorbereitet.

Der charmante Arzt
Eure Attributsverteilung: S:3, P: 1, E. 13, C: 15, I: 13, A: 6, L: 5

Alle bisher genannten Builds enthalten die Fähigkeit „Einsamer Umherzieher“, die große Boni

verleiht, wenn sich der Charakter nicht in einer Gruppe befindet. Unser charmanter Arzt pfeift auf die Einsamer-Wolf-Masche und setzt voll auf die Unterstützung seiner Mitspieler. Sucht euch einfach eine kleine Gruppe, die regelmäßig öffentliche Events auf der Karte abschließt, und ihr werdet euch mit dieser Talentverteilung sehr schnell eine Menge Freunde machen. Auch die bisher schwierigste Endgame-Aktivität, der Raid in Vault 94, wird mit einem Mal erheblich leichter, wenn sich der Arzt der Schlachtzugsgruppe anschließt. Seine eigenen Kämpfe bewältigt der Arzt mit Energiewaffen aller Art, solange sie handlich sind und herkömmliche Energiezellen verwenden. Schwere Waffen wie den Gatling-Laser verschmäht der charmante Chirurg hingegen. Durch alle drei Ränge des „Wissenschaftler"-Talents kann der Arzt nicht nur seine eigenen Waffen bauen und modifizieren, sie sind zudem günstiger in der Herstellung und halten doppelt so lange. Durch „Batterien enthalten" kann er außerdem so viele Energiezellen mit sich schleppen, dass er ballern kann, bis die Welt ein zweites Mal untergeht. Zwei weitere Intelligenz-Fähigkeiten sind die Grundfesten, auf denen der Charakter aufbaut: Mit „Erste Hilfe" heilt der Arzt mit seinen Stimpacks 50 Prozent mehr Lebensenergie, während er mit „Chemiker" beim Herstellen von Chems die doppelte Menge erhält. Jetzt wird es interessant, denn mit seinem maximierten Charisma nutzt ihr eure Medikamente optimal aus. Per „Feldchirurg" wirken eure Stimpacks und RadAways viel schneller, während ihr per „Teamsanitäter" beim Einsatz eines Stimpacks automatisch eure Teammitglieder mit voller Effektivität heilt! „Seuchenschutz" entfernt bei der Heilung einer Krankheit automatisch eine Krankheit eurer Begleiter, „Rettungssanitäter" sorgt dafür, dass wiederbelebte Spieler Gesundheitsregeneration erhalten, und „Quacksalber" befähigt euch dazu, Spieler selbst mit Alkohol wiederzubeleben. In Sachen Ausdauer macht der Arzt keine halben Sachen, denn mit „Chem-Fanatiker" wirken alle eingenommenen Drogen doppelt so lange. Sorgen muss sich der charmante Sanitäter nicht machen, denn durch „Medikamentenresistenz" wird er niemals süchtig werden. Zu guter Letzt verursachen Chems mit „Fressflash-Resistenz" und „Hydro-Chems" weder Hunger noch Durst. Sollte der Arzt in eine brenzlige Situation geraten, nimmt er durch das Talent „Geborener Überlebender" ab einem Lebensstand von 40 Prozent automatisch eines seiner Stimpacks zu sich, die dank seiner „Reiseapotheke" 90 Prozent weniger wiegen. Und wenn seine heilenden Hände einmal nicht genug sind, wirft er mit dem fiesen kleinen Talent „Wer zuletzt lacht" bei seinem Tod eine Granate aus dem Inventar ab – perfekt, um den Wiederbelebungsweg für seine Freunde frei zu machen. Generell ist der charmante Arzt auch für den einen oder anderen Solo-Ausflug geeignet, denn durch seine absolut mörderische Fähigkeit zur Heilung gibt es nicht viel, was ihn dauerhaft ausschalten könnte. Seine volle Kompetenz entfaltet er allerdings in einer Gruppe, die durch seine Hilfe das Ödland wie ein unaufhaltsamer Schnellzug durchpflügt. Das Camp des Arztes sollte eine Menge Pflanzen und das eine oder andere kultivierte Feld enthalten, damit er seine Chems in ausreichender Zahl produzieren kann. Die Interaktionen mit den Wastelanders-NPCs fallen kinderleicht aus, denn der Charmebolzen trumpft mit seinem maximierten Charisma und seiner gigantischen Intelligenz auf. Die Kombination aus beiden Attributen sollte auch den hartnäckigsten Raider spielend leicht von eurer Überlegenheit überzeugen.



Wer einen der mächtigsten Builds des gesamten Ödlands spielen möchte, vernichtet seine Feinde ungesehen und unangetastet per Scharfschützengewehr.

Das Munitionscamp
Hochstufige Spieler begeben sich in den Süden von Fort-Defiance, in die Nähe von Watoga – dort findet ihr eine Bleigrube, die mit einem Extraktor versehen werden kann. Baut das Camp aus Stein oder Metall, denn hier gibt es eine Menge Brandbestien!

Das perfekte Camp
Euer Camp ist eure Basis, euer Rückzugsort und der Platz, an dem ihr Items baut sowie euch ausruht. Wer ein wenig Mühe in sein Camp investiert, erhält seine Zeit und Ressourcen hundertfach zurück. Was also macht eine gutes Camp aus? Um jeden Makler der Welt zu zitieren: Standort, Standort, Standort! Eine Basis an einem hübschen Ort sieht zwar toll aus, bietet euch aber unter Umständen nicht alle nötigen Annehmlichkeiten. Glücklicherweise gibt es mehr als genug Standorte, welche eine große Ressourcenmenge mit einer fantastischen Aussicht kombinieren. Zuerst das Wichtigste: Vault-Bewohner finden in den Appalachen ab und zu kleine Gruben, die mit Aluminium, Schrott, Blei oder anderen Ressourcen gefüllt sind. Diese Knotenpunkte können nach der Errichtung eines Camps mit einem Extraktor versehen werden, der über die Zeit hinweg automatisch Ressourcen produziert. Und ja, einen Schrott- oder einen Bleiextraktor im Camp zu haben ist genauso praktisch, wie es sich anhört, denn auf diese Weise erledigt sich die Konstruktion von Rüstungen oder Munition quasi von selbst. Der zweite große Punkt ist die Wahl eines Camps mit Platz für eure „Klebstoff-Farm". Kleber ist eine der notorisch knappen Ressourcen, die ihr jedoch mit einem einfachen Trick selbst herstellen könnt. Findige Überlebende benötigen lediglich Mais, Tatofrüchte, Mutabeeren und aufbereitetes

DIE KOMPLETTE STORY

Mit ein paar Handgriffen erhaltet ihr jededer NPC-Gesprächsoptionen frei Haus!

Eines der interessanten Features der neuen Erweiterung ist die Tatsache, dass die NPCs auf niedrigstufige Charaktere anders als auf euren hochstufigen Hauptcharakter reagieren werden. Wer also alle Gesprächsoptionen mitnehmen möchte, erstellt sich jetzt nach dem Erscheinen von Wastelanders einfach einen kleinen Zweitcharakter und spielt die Geschichte ein weiteres Mal durch, am besten bei einer anderen Fraktion.

Ein anderes Feature ist die Vorschau aller möglichen Gesprächsoptionen: Auch wenn euer Charakter beispielsweise eine absolute Null in Sachen Charisma ist, wird die Gesprächsoption für Charisma grau unterlegt angezeigt. Wer hier Abhilfe schaffen will, greift einfach zu legendären Rüstungen und Chems. Die Rüstungsteile können mit allen möglichen Bonusattributen fallen, sodass ihr im Zweifelsfall einfach die richtigen Teile sammelt und im Anschluss bis zu sechs Punkte mehr im Attribut eurer Wahl aufweist. Den Rest der Werte steigert ihr einfach mit Drogen, denn es gibt ein Chem für jedes Attribut und jede Gelegenheit. Findige Ödländer legten sich bereits im Vorfeld einen Vorrat von zwei Dutzend Mentats, Buffout, sechs Bögen Daytripper, Calmex, eine Flasche Fury, einen Liter Psycho, X-Cell und einen Salzstreuer voller Daddy-O's an. Nicht dass ihr das alles für eure Tour braucht, aber wenn man sich erst einmal vorgenommen hat, eine ernsthafte Drogensammlung anzulegen, neigt man dazu, extrem zu werden.

Wasser. Das Wasser kann überall gesammelt und an jedem Feuer abgekocht werden, während die Pflanzen zunächst gesammelt werden müssen. Sobald ihr eine kleine Farm aufgebaut habt, könnt ihr die Pflanzen regelmäßig abernten und zusammen mit dem Wasser an einer Kochstelle zu Kleber verarbeiten. Als Superbonus dient das Obst auch als günstige und effektive Nahrung – sobald ihr Hunger bekommt, empfehlen wir den Verzehr einer deftigen Maissuppe, die gleichzeitig euren Durst und Hunger stillt.

Der dritte und letzte große Tipp ist die Eroberung eines Fusionsgenerators. Zur Erklärung: Jedes Camp muss mit Strom versorgt werden, der durch Generatoren produziert wird. Wo normale Generatoren 3 bis 15 Punkte Strom produzieren, beträgt der Output eines Fusionsgenerators satte 100 Punkte! Um den Bauplan für einen derartigen Super-Generator zu bekommen, müssen Vault-Bewohner lediglich drei Welt-Events „Kraftwerk reparieren" beenden. Dazu begebt ihr euch zu einem der Atomkraftwerke und absolviert die automatisch aktivierte Quest, für die ihr etwa 20 Minuten brauchen werdet. Das Poseidon-Atomkraftwerk in der Nähe von Charleston stellt die beste Möglichkeit dar; solltet ihr innerhalb des Gebäudes den Überblick verlieren, empfehlen wir, einen kurzen Blick auf die Wegweiser an der Wand zu werfen. Drei Events dieser Art reichen aus, um euch den Generator zu bescheren.

Kommen wir zu einer kurzen Einführung in den Bau eines mobilen Camps, denn ab und zu möchte selbst der faulste Ödländer seinen Standort wechseln. Kurz gesagt:


Die Konstruktion eures Camps ist eine Wissenschaft für sich. Wer ein wenig Zeit investiert, erhält jedoch eine uneinnehmbare Heimatfestung.

Baut eine Basis, die zwei mal zwei Fundamente einnimmt, zieht eine Leiter oder eine Treppe ein und dann baut in die Höhe. Sobald ihr den Boden verlassen habt, darf das Camp gerne so breit gebaut werden wie gewünscht. Der Grund dafür ist, dass sich Stützpunkte mit einem kleinen Fundament leichter an jeden beliebigen Ort versetzen lassen – nutzt dafür die „Blaupausenfunktion" in eurem C.A.M.P.-Werkzeugkasten. Viele Spieler verbinden ihre Basis lediglich per Treppe mit dem Boden und lassen den Rest ihres „Holzkastens" schweben. Das Ganze sieht allerdings nicht nur schlecht aus, es verbreitet obendrein nur wenig Heimatatmosphäre. Die besten Orte für euer Anfänger-Camp sind der von Robotern beschützte Golfplatz in Whitesprings, westlich der Bahnstation von Morgantown (nahe des Flughafens) und in der Nähe der Tyler-County-Rennbahn. Generell sind Standorte mit einem einfachen Zugang zu einem Händler, Wasser und Ressourcenknoten am besten geeignet. Nehmt euch Zeit, sucht den perfekten Ort und plant euer Camp sorgfältig.

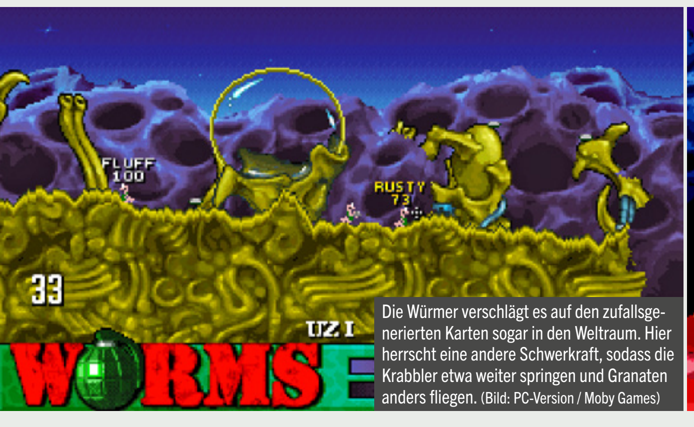
Der Bunker
Wer einen waschechten Bunker bauen möchte, begibt sich in den Nordosten Watogas und hält nach einer riesigen Nuka-Cola-Werbetafel Ausschau. Direkt darunter befindet sich der Zugang zu einem Tunnelsystem, in welchem eine Spielerbasis errichtet werden kann.

Schnell in Richtung Stufe 50

Generell empfehlen wir, zunächst der Hauptquest um den Aufseher von Vault 76 zu folgen, bis ihr zu einem Mitglied der Feuerteufel geworden seid und eure Odyssee in die brennende Mine erfolgreich hinter euch gebracht habt. Auf dem Weg erhaltet ihr eine Menge nützlicher Gegenstände und Baupläne, die das Leben in den Appalachen deutlich einfacher machen. Danach ist es an der Zeit, sich zu entscheiden: Die Hauptquest weiter zu verfolgen bringt einen Haufen Erfahrungspunkte und die Gewissheit, die coolsten Orte West Virginias und deren Geschichte zu Gesicht zu bekommen. Wer jedoch zunächst sein Camp ausbauen und ein wenig leveln will, tut das am besten durch die Eroberung von Werkstätten. Die über die Karte verteilten Hammer-Symbole können durch die Benutzung eines roten Terminals erobert werden – haltet Ausschau nach einem blinkenden roten Licht. Schaltet alle Gegner aus und schon erhaltet ihr einen großen Batzen Erfahrungspunkte und einen Haufen nützlicher Pläne. Und das Beste: Nach einer Weile wird die Werkstatt angegriffen, sodass ihr sie verteidigen und alle Belohnungen ein zweites Mal abgreifen könnt! Nimmt man noch die Tatsache hinzu, dass man zu einmal eroberten (und gerade in einer Belagerung befindlichen) Werkstätten kostenlos schnellreisen kann, stellt die „Große Werkstattrunde" die beste und einfachste Art und Weise dar, in der ihr auf schnelle und unterhaltsame Art und Weise die Maximalstufe erreicht. Zwischendurch empfehlen wir, immer mal wieder ein Blick auf die Karte zu werfen, denn alle mit einem Ausrufezeichen versehenen Events sind ebenfalls eine (kostenlose) Schnellreise wert. ❑



Der charmante Arzt bezaubert nicht nur seine Gesprächspartner, sondern durch seine enormen Fähigkeiten zur Heilung auch seine Teammitglieder.



Die Würmer verschlägt es auf den zufallsgenerierten Karten sogar in den Weltraum. Hier herrscht eine andere Schwerkraft, sodass die Krabbler etwa weiter springen und Granaten anders fliegen. (Bild: PC-Version / Moby Games)


Beim „Airstrike“ (auf Deutsch: Luftschlag) prasselt Feuer auf die Karte nieder und richtet flächendeckend großen Schaden an. Wirklich kalkulierbar ist dieser Angriff nicht – er taugt eher als grobe Kelle im Kampf gegen mehrere Gegner. (Bild: Amiga-Version / Moby Games)

25 Jahre Worms: Wie die putzigen Würmer Freundschaften auf die Probe stellten

Eine Kolumne von Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wenn digitale Regenwürmer in den Krieg ziehen: 25 Jahre nach dem Release von Worms erinnert sich unser Autor Olaf Bleich an die persönlichen Risiken des Actionspiels zurück.

Vielleicht sind es die ersten Tage des Lockdowns in Folge des Coronavirus, aber derzeit fröne ich den Reizen des Couch-Multiplayers. Eine Partie Cuphead mit der Freundin ist nicht nur Eskapismus, es bereitet auch eine Riesenfreude. Ein Spiel allerdings würde ich aktuell nie aus der Mottenkiste herauskramen: Worms. Denn würden wir das Actionspiel des britischen Studios Team17 gegeneinander zocken, dann hinge ganz schnell der Haussegen schief.

Meine inzwischen 25 Jahre alten Erfahrungen haben mich gelehrt, dass Worms zwar bis heute ein diabolischer Spaß sein kann, aber auch gerne mal für mächtig Streit zwischen den Beteiligten sorgt. Und das wäre doch bei der gemeinsamen #StayAtHomeChallenge keine sonderlich gute Idee …

Die Genialität der Simplizität

Worms wirkte auf den ersten Blick denkbar simpel. Mindestens zwei Teams bestehend aus vier Würmern stehen sich auf einem zufällig generierten 2D-Schlachtfeld gegenüber und bekriegen sich. Wir verpassten unseren Duellen damals eine persönliche Note: Im Editor gaben wir unseren Würmern und den Teams Namen. Mal waren es unsere Lieblingsfußballer oder favorisierten Musiker, dann wiederum Freunde aus der Schule. Wenn Farin Urlaub Michael aus der 8b mit der Schrotflinte traktierte, besaß das doch eine unfreiwillige Komik.

Lässt man die vergleichsweise einfache Aufmachung außer Acht, dann steckt in Worms eine gehörige Portion Spieltiefe. So brachte der Zufallseditor eine große Menge Unwägbarkeit in die Partien. Zum Start jeder Runde überprüften wir deshalb mögliche Hindernisse, die Position der verteilten Minen oder auch Abgründe, die wir für einfache „Kills“ nutzen konnten.

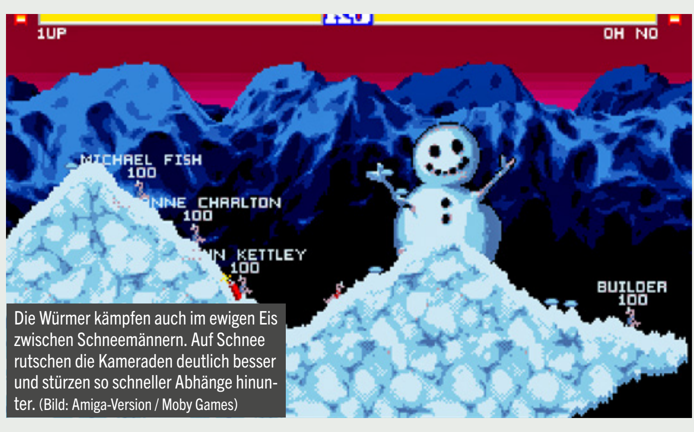
Die angesprochenen Minen wiederum steuerten extrem viel zur Spieldynamik bei: Mal kickte ich die Sprengsätze einfach mit der Schrotflinte zu einem Wurm-Gegner rüber, mal nutzte ich sie als Katapult – Minen waren in Worms ein Garant für Überraschungen und Experimente. Die Umgebungsphysik war der letzte Stein in der Gameplay-Pyramide: Der Wind beeinflusste die Flugrichtung der Raketen; getroffene Würmer purzelten Abhänge herunter, ehe sie ins Wasser platschten. Eis sorgte dabei sogar für längere Rutschpartien. Fanden die Kämpfe gar auf einer Weltraumkarte statt, hopsten die Würmer in der Schwerelosigkeit umso weiter.



Sobald ein Wurm das Zeitliche segnet, verabschiedet er sich mit einem kurzen „Oh Dear“ und sprengt sich danach selbst in die Luft. (Bild: Amiga-Version / Moby Games)



Dünne Brücken gehören zu den gefährlichsten Standorten im gesamten Spiel. Hier genügt oftmals schon eine Splittergranate oder ein Luftschlag, um gleich mehrere Würmer auf einmal zu versenken. (Bild: Amiga-Version / Moby Games)



Die Würmer kämpfen auch im ewigen Eis zwischen Schneemännern. Auf Schnee rutschen die Kameraden deutlich besser und stürzen so schneller Abhänge hinunter. (Bild: Amiga-Version / Moby Games)



Die größte Herausforderung besteht in Worms im Berechnen der Flugbahnen. Die unten angezeigte Stärke und Richtung des Windes beeinflussen etwa Raketen stark. (Bild: Amiga-Version / Moby Games)

Duell auf Augenhöhe

Worms besaß im Jahr 1995 einen ganz entscheidenden Vorteil: den lokalen Mehrspielermodus. Gerade im Duell mit mehr als zwei Teilnehmern war das taktische Actionspiel eine waschechte Prüfung für jede Freundschaft. Plötzlich war ich Scharfrichter über Sieg oder Niederlage und musste entscheiden, welchen meiner Kumpels ich zuerst ins Jenseits beförderte. Das sorgte natürlich für lautstarke Diskussionen und so manch kurzzeitiges Zerwürfnis.

Besonders schön waren allerdings diese urkomischen Augenblicke, die nur Worms schrieb. Ich erinnere mich wie gestern an Momente, in denen ich sekundenlang den Winkel für den Wurf einer Granate abschätzte und anschließend kurz von der Taste abrutschte, nur um mich so selbst in die Luft zu jagen. Selbstverständlich machte mir auch immer wieder der Wind einen Strich durch die Rechnung. Es war nie leicht, mithilfe des Fadenkreuzes und der Anzeige für die Windstärke den korrekten Winkel für den Abschuss einer Rakete einzuschätzen. Mit dem notwendigen Geschick konnte ich so nämlich Würmer hinter mir oder an den entlegensten Ecken der Karte treffen. Doch das gelang längst nicht immer.

Viel häufiger verfehlten die Geschosse einfach ihr Ziel. Als Retourkutsche erhielt ich dann stets ein hochfrequentes „Mi-issed“ aus den Mündern der gegnerischen Würmer. Im schlimmsten Fall aber ging der Schuss wortwörtlich nach hinten los. Nicht selten radierte ich mit einer Rakete mein halbes Team aus und musste im Anschluss Hohn und Spott über mich ergehen lassen.

Worms besaß obendrein eine erstaunliche Spannungskurve. Zu Beginn der Runde wurde noch geblödelt und herumgealbert. Je kleiner aber die Teams und je kaputter die Landschaft, desto ernster wurde die Angelegenheit. Meine Höhepunkte feierte ich bei dominanten Siegen. Etwa wenn ich nach langer Vorbereitung den letzten Wurm meines Gegenübers mit der Schrotflinte von der Klippe schoss – wie in einem guten Gangsterfilm. Wenige Spiele waren so unschuldig und zugleich so fies wie Worms.

„Nein, nicht die Bananenbombe!“

Im Gegensatz zu den Spielern nahm sich Worms zu keiner Sekunde ernst. Der Humor erinnert in seiner Inszenierung stark an Bugs-Bunny- oder Road-Runner-Cartoons. Das Spiel hatte Anleihen aus Comics und dabei spielte das Arsenal eine nicht unerhebliche Rolle. Bislang sprachen wir lediglich über Granaten, Schrotflinten oder Raketen. Viel witziger aber waren überdrehte Aktionen wie der Dragon Punch, die Bananenbombe, die Stange Dynamit oder das Schaf.

Mit dem Dragon Punch prügelte ich allzu gerne andere Würmer aus dem Bild. Das Dynamit zog nicht nur mächtig Lebensenergie ab, sondern riss auch einen gewaltigen Krater in den Boden. Richtig eingesetzt, erzielte ich damit also gleich doppelte Wirkung. Besonders starke Spezialaktionen limitierte Worms – und das war auch gut so. Das Schaf gehört bis heute zu meinen All-Time-Favoriten.

Mit einem lauten „Mäh“ hüpfte mein wolliger Freund los. Auf seinem Weg prallte er munter von Wänden ab oder stürzte sogar Abhänge herunter. Erst wenn ich den Zünder betätigte, ging das Wollvieh hoch. Viele Waffen aus dem Worms-Arsenal erzeugten Spannung, indem sie erst nach einigen Sekunden oder nach der Zündung Schaden anrichteten. Diese Wartezeit fühlte sich wie eine Ewigkeit an und steigerte noch einmal den Nervenkitzel.

Neben dem Schaf besaß sicherlich die Bananenbombe den höchsten Wiedererkennungswert. Vor dem Abwurf bestimmte ich, wann der Sprengsatz explodieren sollte, und musste entsprechend abschätzen, wie lang die Bombe bis zum Ziel benötigte. Die Bananenbombe zerbrach dann in eine Reihe von gelben Schrapnellen, die gewaltigen Schaden anrichteten.

Immer noch gut spielbar

Worms war und ist kein plumpes Actionspiel, sondern erforderte Geschick und eine gehörige Portion Taktik. Gelegentlich spielten dann aber auch General Zufall und Feldmarschall Glück gewaltig mit – und das sorgte wiederum für besonders pikante Momente im Mehrspielerbetrieb. Und deshalb funktioniert das Spiel sogar im Jahr 2020 noch überraschend gut!

Wer jetzt übrigens Lust auf eine Partie Worms bekommen hat, für den gibt’s gute Nachrichten: Das Original bekommt ihr problemlos beim Retrospiele-Anbieter GOG.com. Entwickler Team 17 kündigte zudem unlängst mit Worms 2020 einen Nachfolger an, der noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Der veröffentlichte Teaser-Trailer lässt auf einen 3D-Ableger und auf eine Rückkehr kultiger Waffen wie der heiligen Handgranate aus Worms 2 schließen. Für mich jedenfalls dürfte Worms 2020 genau das Richtige sein – gerade, wenn die Coronakrise irgendwann wieder vorbei ist. ❑



Nach einem Treffer mit der Bazooka schleudert es diesen Wurm durch die Luft. Die Explosion zerfetzt auch die Levelarchitektur und zerstört etwa Bäume oder den Boden. Dadurch verändert sich mit der Zeit das Schlachtfeld. (Bild: PC-Version / Moby Games)

Gut gezielt ist halb gewonnen: Aus so kurzer Distanz bieten sich auch Uzi, Schrotflinte oder der Dragon Punch an. Die Bazooka ist dagegen riskant, da die Explosion auch den eigenen Wurm verletzen kann. (Bild: PC-Version / Moby Games)

Albion Online – Dream on

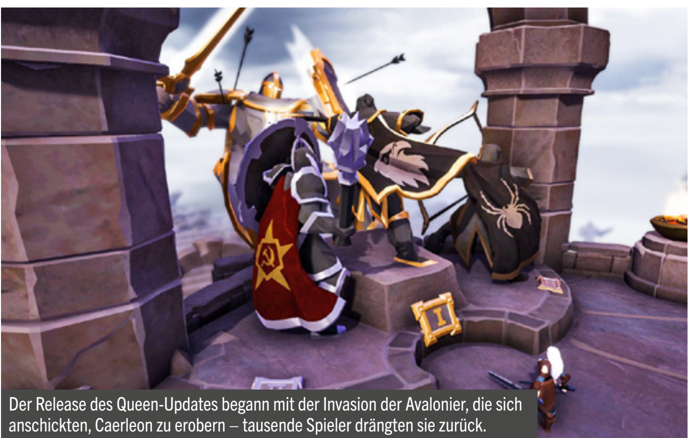
Ein Jahr ist seit unserem letzten Hausbesuch bei den Albion-Entwicklern von Sandbox Interactive vergangen und es hat Spuren hinterlassen – ziemlich positive! **Von:** Susanne Braun

Ich erinnere mich noch genau an das große Geheimnis, das Robin Henkys bei meinem Besuch im Berliner Prenzlberg im Dezember 2018 noch vor der Öffentlichkeit bewahren wollte: Free2Play. Um das Online-Rollenspiel Albion Online einer breiteren, an Sandbox-MMOs interessierten Spielermenge zugänglich zu machen und auch die Hürden für den Mobile-Release so niedrig wie nur irgend möglich zu gestalten, wollten die Entscheider von Albion Online den Schritt von Buy2Play zu Free2Play wagen. Im April 2019 war es soweit. Seither kann jeder, der sich für das Full-Loot-MMO mit der spielergesteuerten Wirtschaft interessiert, kostenlos den Client laden und loszocken. Passend dazu wurde das Tutorial einsteigerfreundlicher gemacht, damit die zahlreichen Neulinge einen guten Einstieg in die komplexe Welt finden.

Nicht grundlos. Albion Online fristet in der Hardcore-MMO-Community zwar kein Schattendasein, lebt aber außerhalb dieser Kreise eher von Mund-zu-Mund-Propaganda. Wer Albion für sich entdeckt hat, so lässt Geschäftsführer und Game Director Robin Henkys bei meinem neuerlichen Besuch durchblicken, empfiehlt es gerne weiter. Da ist es sinnvoll, die Bezahlschranken aus dem Weg zu räumen und das Spiel so zugänglich wie möglich zu machen. Ich habe erneut mit den Machern von Albion Online geplaudert, Robin sowie Head of Operations Christoph Hombergs dazu befragt, wie das letzte Jahr für Spiel und Studio gelaufen ist – und was die Zukunft für die Fans des erfolgreichen MMOs Made in Germany zu bieten hat.

Barrierefreiheit

Die Begrüßung in den modern anmutenden und doch heimelig wirkenden Büros von Sandbox Interactive fällt herzlich aus; schließlich sind wir uns im vergangenen Jahr bei mehreren Gelegenheiten über den Weg gelaufen. „Du bist zu früh“, sagt Christoph. Offenbar wird das zu unserem Running Gag, denn so wurden Dirk Gooding, zu dem Zeitpunkt noch Chef des Entwickler-Magazins Making Games, und ich schon im Jahr zuvor von ihm begrüßt. Mir macht's nichts, ein bisschen zu warten, schließlich lässt sich so bei den ersten drei Kaffees des Tages ein Ründchen plauschen. Nach dem morgendlichen Stand-Up-Meeting der De-



Der Release des Queen-Updates begann mit der Invasion der Avalonier, die sich anschickten, Caerleon zu erobern – tausende Spieler drängten sie zurück.



Die Verteidiger wurden mit Statue und Gedicht verewigt – extra für sie entworfen. Solche Goodies gibt's auch für Gilden, die eine PvP-Saison für sich entscheiden.

signer und Entwickler aber stößt endlich Robin zu uns und fragt: „Was machen wir denn eigentlich?“ Die spontane Antwort meinerseits: „Euch gibt’s nach dem Jahr immer noch!“ Er lacht. „Und ich glaube es gibt uns noch eine ganze Weile. So schnell wird man uns nicht los.“

Und schon springen wir kopfüber in Robins Resümee des vergangenen Jahres. Das absolut wichtigste Ereignis ist dabei natürlich die Umstellung auf Free2Play, die schon im Dezember 2018 in Arbeit war. Ein Wechsel zu einem Free2Play-Modell war ein Gedanke, mit dem bei Sandbox immer mal wieder gespielt wurde. Als die Entscheidung, diesen Schritt zu gehen, dann schlussendlich getroffen wurde, war die vorherrschende Meinung in der Community bereits „Wann wird Albion Online Free2Play? Buy2Play ist nicht mehr zeitgemäß.“ Dass das Spiel, neben den USA und Westeuropa, gerade in nicht ganz so finanzstarken Schwellenmärkten wie Brasilien oder Russland viele Interessenten hat, war ein gutes weiteres Argument, den Schritt zu wagen. Zum Free2Play-Launch wurde dann auch ein großes Update veröffentlicht, das neben einem neuen Tutorial und damit einer deutlich verbesserten Anfangserfahrung, einige Kernelemente der Spiels verbesserte und Schwachpunkte anging.



Obwohl das Albion-Team im vergangenen Jahr gewachsen ist, tragen immer noch wenige Schultern sehr viel Arbeit.

Wo sind wir gerade und was steht als nächstes an? Die Entwickler treffen sich jeden Morgen zur Besprechung und halten Fortschritte fest.

PvE in einer offenen Spielwelt

Zusammengefasst endete das Projekt Free2Play-Umstellung mit einer großen Erleichterung seitens der Verantwortlichen und Entwickler, denn alles lief sehr gut. Mit dem Launch kam ein Update, das PvE-Fans beispielsweise Zufalls-Dungeons gebracht hat; eine starke und fast ständig verfügbare Option für diejenigen unter den Spielern, die nicht bis zur Oberkante Unterlippe im PvP-Part des MMOs aufgehen. „Heutzutage ist es undenkbar, dass das jemals anders war“, gibt Robin zu. „Wir haben damals in Sachen PvE zu viel in Instanzen gedacht, um den Anfangsbedarf zu erfüllen.“ Das wiederum sorgte dafür, dass der Open-World-Charakter von Albion zumindest in diesem Bereich langsam aber sicher flöten ging – eigentlich ein Unding für ein Online-Rollenspiel des Hardcore-Genres. Seit dem Quasi-Relaunch von Albion gibt’s nun also Random-Dungeons für Gruppen und seit Sommer 2019 auch für Solospieler, die sich großer Beliebtheit erfreuen.

Der bahnbrechende Erfolg

In Zahlen kommunizieren die Leute von Sandbox eher weniger, aber die Umstellung hat alle Hoffnungen übertroffen. „Wir wussten nicht, was uns erwartet“, so Robin, „und am Tag vor dem Launch dachte ich noch ‚Oh je‘“. Niemand konnte abschätzen, ob Free2Play den Aufschwung oder den Untergang bedeutet. Das Unternehmen hat zuvor viel Geld durch die Neuverkäufe generiert, eine Einnahmequelle, die mit der Umstellung logischerweise wegfällt. Natürlich wurde das Projekt nicht komplett blauäugig angegangen. Robin konnte aus seinen Erfahrungen mit Drakensang Online und Bigpoint schöpfen, zudem haben sich Sandbox‘ Entscheider auch mit den Leuten von Cipsoft (Tibia Online) und anderen Unternehmen mit Erfahrungen in der Free2Play-Umstellung unterhalten. So sei etwa mit einem sprunghaften Wachstum der Spielerzahlen zu rechnen und ebenso mit einem Anstieg der Umsätze. Zur Erinnerung: Wie Eve Online spielt sich Albion Online nur in einer Welt ab, die auf einem zusammenhängenden Server-Verband läuft. Als es dann für Albion soweit war, ging die Post ab. „Ich erinnere mich daran, als es gestartet ist …“ beginne ich und Christoph wirft ein: „Es war voll.“ „Es war sehr voll und wir mussten die Warteschlangen einschalten“, führt Robin weiter aus. „Weil Albion eben nur diese eine Welt hat, und diese nicht unendlich viel aushält.“

Nicht nur neue Spieler sind ins Abenteuer eingetaucht, auch viele Veteranen sind zurückgekehrt und haben Albion eine neue Chance gegeben.

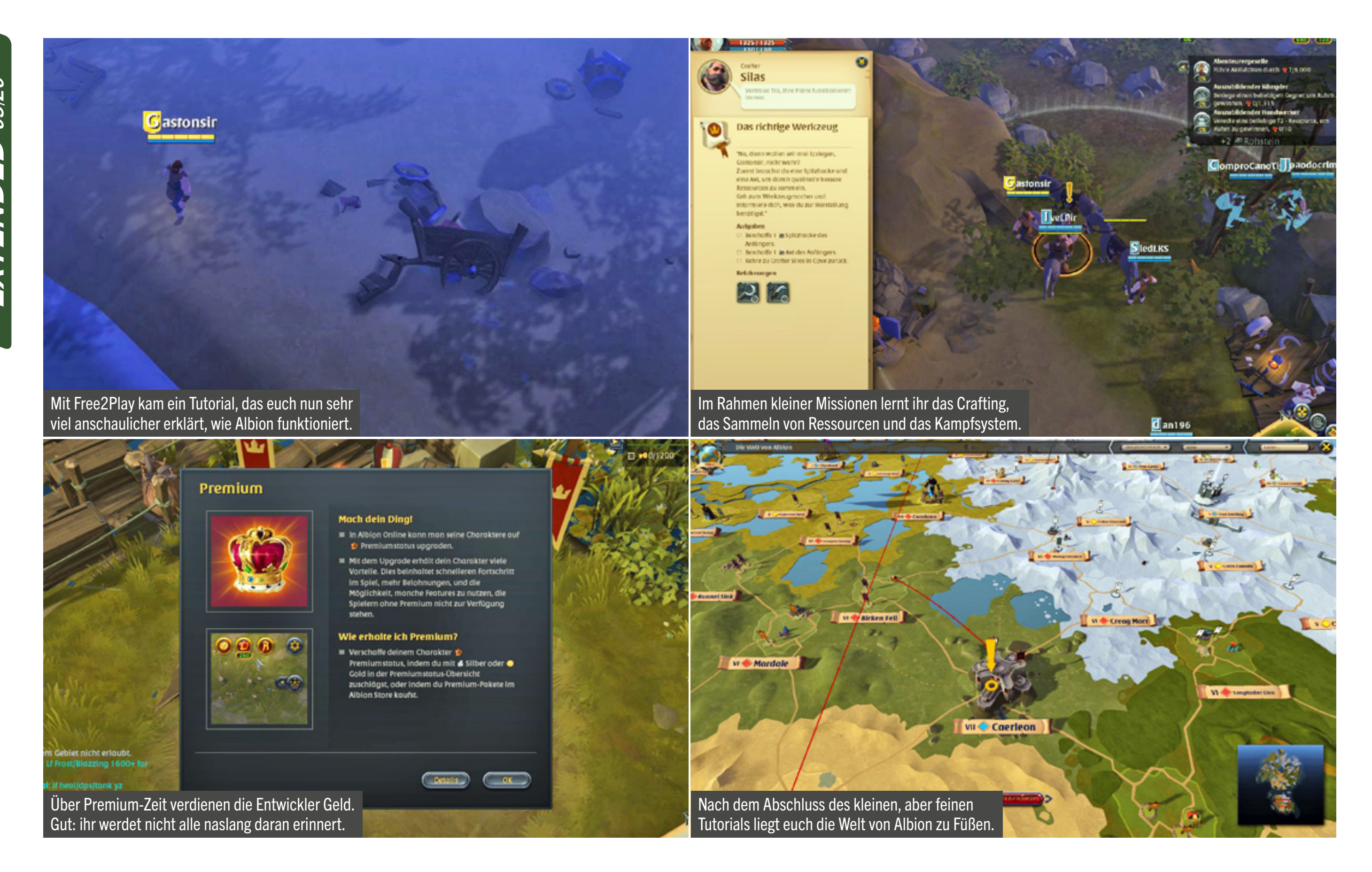
Und die Community?

Oft ist es ja so, dass die Fangemeinde auf eine Free2Play-Umstellung eher skeptisch reagiert. Zuvor haben die Leute schon Geld in die Unterstützer-Pakete und in den Kauf

TECHNIK, DIE MANCHMAL NICHT BEGEISTERT

Nach dem Umstieg auf Free2Play stand auch ein Wechsel des Server-Anbieters an, nachdem der alte wiederholt nicht den Schutz gegen DDoS-Angriffe bieten konnte, den sich die Betreiber von Albion gewünscht haben. Seitdem läuft alles rund, von zwei kleineren Ausfällen abgesehen. Was für ein großes Problem DDoS-Attacken sind, sieht man daran, dass die Leute von CCP zuletzt über neun Tage massive Server-Probleme hatten. Umso glücklicher ist Robin, dass die eigene Infrastruktur jetzt sehr stabil aufgestellt ist.

Komplett gefeit vor Ausfällen der Technik sind die Leute von Sandbox dennoch nicht. Etwa dann, wenn massive Stromausfälle in den USA auch die Serverfarm betreffen, auf denen die Welt von Albion läuft. Der eine oder andere unter euch wird sich noch an die Zeit erinnern, als selbst große Webseiten wie Amazon oder Reddit weg waren. Als Albion von einem Moment auf den nächsten nicht mehr live war, rätselten die Entwickler ebenfalls – und eine schnelle Google-Recherche ließ erstmal vermuten, dass das Servercenter abgefackelt war. Glücklicherweise war es „nur“ der Strom.



Mit Free2Play kam ein Tutorial, das euch nun sehr viel anschaulicher erklärt, wie Albion funktioniert.

Im Rahmen kleiner Missionen lernt ihr das Crafting, das Sammeln von Ressourcen und das Kampfsystem.

Über Premium-Zeit verdienen die Entwickler Geld. Gut: ihr werdet nicht alle naslang daran erinnert.

Nach dem Abschluss des kleinen, aber feinen Tutorials liegt euch die Welt von Albion zu Füßen.

des Spiels selbst gesteckt – und dann wird alles plötzlich kostenfrei spielbar? „Die meisten haben gesagt ‚Boah, voll geil'", sagt Christoph. Die Community von Albion hat den Wechsel des Geschäftsmodells sehr positiv aufgenommen, weil es ihr so zum Beispiel leichter fällt, ihren Freunden einen Ausflug ins Abenteuer schmackhaft zu machen. Denn selten ist für einen abenteuerlustigen MMO-Spieler etwas reizvoller, als ein kostenloser Trip in neue Welten. Zumal die Entwickler lediglich im Tutorial den Hinweis auf die Premium-Zeit verpacken. Im weiteren Spielverlauf werdet ihr von Werbung verschont. Vorbildlich, wenn man daran denkt, wie andere Studios ihr MMO nach einer Free2Play-Umstellung mit Werbung und Restriktionen vollgeklatscht haben. Noch sehr viel vorbildlicher: Die Community hat von sich aus ihre Helden zur Umstellung in den Startstädten geparkt, um den Neulingen unterstützend unter die Arme zu greifen.

„Im Interview steht dann ‚sie lachen'"

Zu lachen haben die Macher von Albion definitiv, befindet sich das Online-Rollenspiel doch in einer Wachstumsphase, und zwar von allein, ohne dass die Sandbox-Leute ein großes Update veröffentlicht haben. Und die Umstellung auf Free2Play lief technisch gesehen sehr viel besser ab als der eigentliche Launch des Spiels. „Wobei… ein Ding hatten wir drin", merkt Christoph an. „Die Goldtrade-Geschichte?" fragt Robin bei ihm nach und setzt ein Gesicht auf, das so viel sagt wie „War doch nicht so schlimm." Schlimm war es tatsächlich nicht, dass es kurzzeitig ein Dupe-Bug auf die Server geschafft hatte, also ein Fehler der es erlaubte, dass Spieler die Premium-Währung verdoppeln konnten – freilich ohne etwas dafür zu bezahlen.

Innerhalb von Minuten nach Meldungen aus der Community reagierten die Entwickler, schalteten das Spiel ab und behoben das Problem inklusive Rollback innerhalb von ein, zwei Stunden. Und ohne, dass der Premium-Währungsmarkt des MMORPGs Schaden nehmen konnte. Ein solcher Exploit ist in der spielergesteuerten Wirtschaft von Albion natürlich ein absolutes No-Go. Und das beweist auch, welch guten Ruf die Entwickler und ihr Baby in der Fangemeinde haben: Den Spielern liegt etwas an der Ökonomie und melden solche Probleme deswegen umgehend, bevor irgendeiner damit Schabernack treiben kann. „Jedem Beteiligten ist klar, dass das Spiel kaputt wäre, wenn solche Fehler existieren und ausgenutzt werden", sagt Robin, „und den Spielern ist meistens die weitere Existenz des Spiels wichtiger als ihr eigener Profit. Ich finde das menschlich gesehen sehr sympathisch."

> „Albion befindet sich aktuell in einer Wachstumsphase – trotz seiner Ecken und Kanten."
>
> Robin Henkys,
> Game Director, Sandbox Interactive

Sollte es mal nicht so rund für das Free2Play-Modell von Albion laufen, wird es dennoch keine Items in einem Shop geben, die euch einen spielerischen Vorteil bringen – also kein Pay2Win im klassischen Verständnis. „Für mich sind Items indiskutabel, für die man im Shop Geld ausgibt, die einen Boost für den Charakter bringen", fügt Robin hinzu. Mit Mount-Skins, optischen Anpassungen oder ausgefallenen Emotes sieht das anders aus.

Die Königin ist da

Obwohl die offene Welt mit dem Free2Play-Update für PvE-Fans angepasst wurde, gab's einen weiteren Bereich, der mit der Zeit für Schwierigkeiten gesorgt hat, und zwar der Gildenkampf. In den Outlands toben zwischen Gilden und Allianzen seit jeher territoriale Kriege um die Vorherrschaft und es kristallisierte sich heraus, dass vor allem immer die richtig großen Gemeinschaften die Nase vorne hatten. Eine Vergrößerung der umkämpften Länder war da nur ein Tropfen auf dem heißen Stein; brachte also nur kurzzeitig eine Linderung für ein brennendes Problem. Im Sommer 2019 aber beschlossen die Entwickler, dass kein Pflaster mehr hilft. Der Plan: die Outlands umbauen. Die Herausforderung: Die Umsetzung dieses Plans bedeutete den Umbau des halben Spiels. Und das kam nun im Januar 2020, inklusive komplett neu gestalteter Outlands-Karte, Unterschlüpfen, der neuen NPC-Fraktion Avalonier und diversen Mechaniken, um auch kleinen Gilden eine Chance einzuräumen. Die Starken sollen sich dank neuer Anreize nun mehr in der Mitte der Outlands aufhalten und dort ähnlich mächtigen Spielerverbünden begegnen. Ob sich die Spieler auf die Neuordnung der Welt einlassen, wie es die Entwickler vorgesehen haben, steht zur Debatte.

Der Kristallliga standen die Fans bei der Ankündigung skeptisch gegenüber – inzwischen konnten sie ihre positive Erfahrungen sammeln.

„Manchmal muss man mutige Entscheidungen fällen, auch wenn das gegen den Willen der Spieler erscheint", meint Robin und spielt damit auf die Anpassung der Regeln an, denen die Eroberung von Gebieten zugrunde liegt. Seit dem Launch wurden Besitzansprüche über 5v5-Gildenkämpfe geregelt, was allerdings über die Jahre dazu führte, dass lediglich ein kleiner, elitärer Kreis an Spielern diese Scharmützel unter sich ausmachte. Die anderen Mitglieder einer Gilde verkamen oft zu Zuarbeitern. Um in diese Elite aufzusteigen, musste jemand anderes ausscheiden und das kam extrem selten vor. Deswegen wurden diese Kämpfe nun in die Kristallliga ausgelagert, für die eine Gilde kein Gebiet halten muss, um überhaupt daran teilzunehmen. Das System erinnert an die Prüfungen von Osiris aus Destiny. Über ein Ticket lässt sich an den Kämpfen teilnehmen, das mit jedem Sieg aufgewertet wird und euch gegen Gruppen ins Rennen schickt, die einen gleichen Erfolg verzeichnen konnten. Weder ein ELO- noch ein MMR-System regeln das Matchmaking, und das braucht es auch nicht. Skill und Zusammenspiel entscheiden darüber, wie oft ihr euer Ticket hochstuft.

Die Community sah diese Änderung zuerst kritisch, doch nach dem Release des Queen-Updates zeigt sie sich positiv von der Kristallliga und der Neustrukturierung der Machtverhältnisse überrascht. Zum Thema der Allianzen, von denen sich viele Spieler gewünscht haben, dass sie komplett abgeschafft werden, hat Robin eine gespaltene Meinung. Er versteht den Wunsch der Community, hofft aber auch, dass Mechaniken wie der Zerg-Debuff und negative Effekte für Allianzen, die viele Gebiete unter ihre Kontrolle gebracht haben, für eine Art der Selbstregulation sorgen. Fast alle große Allianzen haben sich deswegen bereits aufgelöst. „Und ein vereinbarter Nichtangriffspakt", sagt Robin, „ist wesentlich instabiler als ein vom Spiel garantierter." An der Stelle bleibt es spannend zu sehen, wie sich das PvP-Metagame von Albion entwickelt.

Und die Zukunft?

Der Fokus der Designer verschiebt sich derzeit auf die Bedürfnisse des kleinen Mannes. Die Avalonischen Straßen werden eine Art Schnellreisesystem. Der Nebel Avalons öffnet sich an zufällig gewählten Orten als Portal und erlaubt den Spielern den Zutritt zu einer verschleierten Welt, die sich jeden Tag verändert. Das System dient unter anderem dazu, Orte, die aktuell sehr weit auseinanderliegen, zeitweise zu verbinden. Allerdings gibt es einen Twist: Große Truppenverschiebungen für einen Gildenkampf sind wegen Restriktionen nicht möglich. Kleine Portale lassen alle fünf Minuten nur einen Spieler hindurch, mittlere hingegen fünf, große Portale zwanzig Helden – zu wenige Recken, um einen großen Kampf mit Erzrivalen vom Zaun zu brechen, aber genug, um die Lage auszukundschaften. Abzweigungen von den vernebelten Straßen führen euch unter anderem zu NPC-Encountern oder gar avalonischen Außenposten, vielleicht aber auch zu Sümpfen, in denen ihr besonders viele Ressourcen findet. Mit den Nebeln wird in Albion das erste Mal ein echtes Erkundungselement eingeführt, das sich ständig verändert und neue Anreize für alle Spieler schafft. Wer eher in Ruhe ein PvP-Duell bestreiten will, kann das in den 1v1-Dungeons machen, in denen ihr euch nicht nur NPC-Gegnern, sondern auch einem kampfbereiten Gegenspieler erwehrt. Denkt dabei an Invasionen aus den Spielen von From Software. Wenn ihr den Feind besiegt, der euch auf die Pelle rückt, könnt ihr freilich seine Taschen plündern. Diese Dungeons konnten wir uns noch nicht anschauen, wohl aber die Mobile-Variante von Albion Online. Die gibt's schon seit Release in einer Beta, die nun für einen (hoffentlich) baldigen Start auf Smartphones aufgemöbelt wird, unter anderem mit einigen angepassten UI-Elementen und einer virtuellen Controller-Steuerung. Die sorgt für mehr Bewegungskomfort als die bisher genutzte Tap-Steuerung. Und die soll auch bei der Eroberung des asiatischen Spielmarkts helfen … irgendwann, langfristig gesehen. Gibt also genug Gründe für die Leute von Sandbox Interactive weiterzuträumen. Wir freuen uns! ❑


Gute Nachrichten von der Spielerfront: Albion Online wächst und gedeiht dank leidenschaftlicher Community.



Schon das Intro deutet an, was uns in The Curse of Monkey Island erwartet: teils zwerchfellerschütternder Humor und wahnwitzige Dialoge im Überfluss. Im Spielverlauf gibt es noch weitere coole 3D-Zwischensequenzen zu sehen.

Titel: Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island • **System:** MS-DOS• **Genre:** Adventure • **Publisher:** LucasArts • **Entwickler:** LucasArts • **Release:** 31. Oktober 1997 • **Auch erschienen für:** Mac

SPOILERWARNUNG: Der folgende Artikel beinhaltet Informationen zur Story und einigen Rätseln von The Curse of Monkey Island.

Quelle aller Bilder: LucasArts

Mein erstes Mal
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island
Wie spielt sich der Adventure-Klassiker heute?

1997 veröffentlichte LucasArts den dritten Teil seiner Monkey-Island-Reihe: The Curse of Monkey Island. Dieser war zwar ohne Mitwirkung von Serien-Erfinder Ron Gilbert entstanden, dem Erfolg des Piratenabenteuers tat dies jedoch keinen Abbruch. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Es ist schon ein wenig peinlich für mich als langjährigen Spielejournalisten, dass ich The Curse of Monkey Island bislang nicht gespielt habe. Dabei vergöttere ich die ersten beiden Teile der legendären Adventure-Reihe von LucasArts, seit sie mir Anfang der 1990er-Jahre meine Zeiten mit dem Commodore Amiga versüßt haben. Vor allem der Erstling zählt bis heute zu den prägendsten Erfahrungen meiner Spielerlaufbahn, zockte ich ihn doch anno 1990 mit zarten 13 Lenzen begeistert durch – und saß nach so einigen durchgemachten Nächten zerzaust und mit dunklen Augenringen im Schulunterricht. Aktuell spiele ich The Secret of Monkey Island mit meinem zehnjährigen Sohn in der 2009 erschienen Special Edition – so viel Spielkultur-Nachhilfe muss

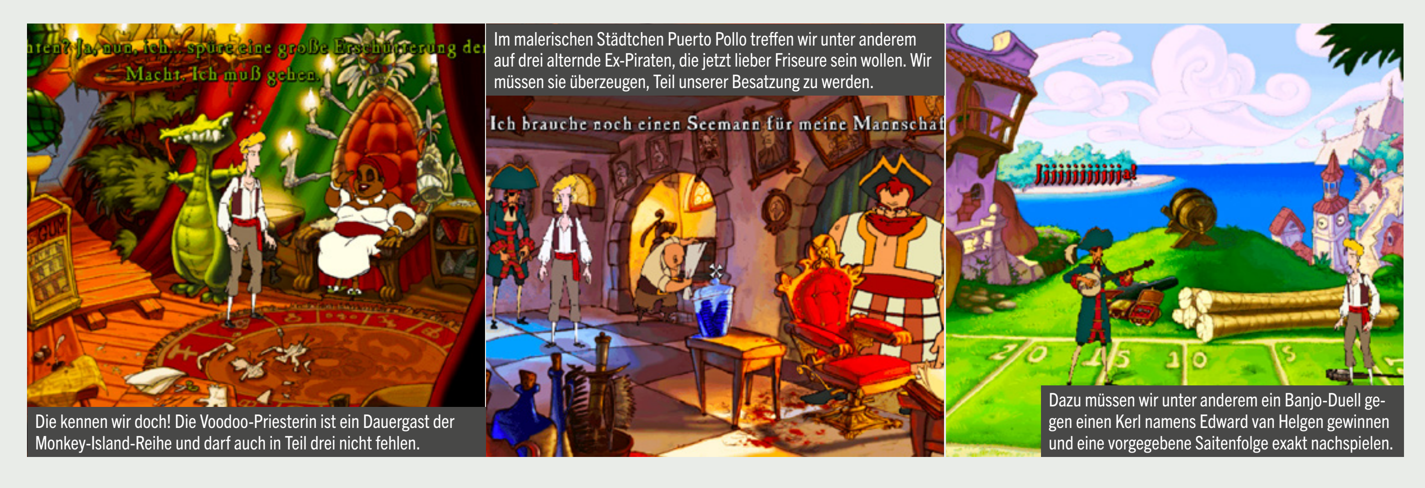
ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Guybrush Threepwoods drittes Abenteuer beginnt auf Plunder Island, einer Insel für Piraten-Rentner. Elaine wurde mit einem Fluch belegt und in eine Goldstatue verwandelt, die nun auch noch verschwunden ist. Unser Ziel: Eine Karte, ein Schiff und eine Besatzung finden, um nach Blood Island weitersegeln zu können.



Die kennen wir doch! Die Voodoo-Priesterin ist ein Dauergast der Monkey-Island-Reihe und darf auch in Teil drei nicht fehlen.

Im malerischen Städtchen Puerto Pollo treffen wir unter anderem auf drei alternde Ex-Piraten, die jetzt lieber Friseure sein wollen. Wir müssen sie überzeugen, Teil unserer Besatzung zu werden.

Dazu müssen wir unter anderem ein Banjo-Duell gegen einen Kerl namens Edward van Helgen gewinnen und eine vorgegebene Saitenfolge exakt nachspielen.

sein! – und genieße wieder jede Minute. Das großartige Monkey Island 2: LeChuck's Revenge hat ebenfalls für immer einen Platz in meinem Herzen, auch wenn mich das surreale Ende seinerzeit schwer enttäuschte.

Doch den dritten Teil der Adventure-Saga rund um Tollpatsch-Pirat Guybrush Threepwood habe ich trotz der bei Erscheinen des Spiels fast durchweg euphorischen Rezensionen bislang verschmäht. Vielleicht aus Skepsis, weil es das erste Monkey Island war, das ohne Mitwirkung von Serienschöpfer Ron Gilbert entstanden ist. Als LucasArts das Spiel Ende Oktober 1997 veröffentlichte, hatte Gilbert das US-Studio nämlich bereits fünf Jahre vorher auf dem Höhepunkt seines Schaffens verlassen. Die Mitentwickler von Monkey Island 1 und 2, Tim Schafer und Dave Grossman, die 1993 mit Day of the Tentacle ihr eigenes Adventure-Meisterstück ablieferten, waren bei The Curse of Monkey Island ebenfalls nicht an Bord.

Zudem setzten die neuen Macher rund um die verantwortlichen Designer Jonathan Ackley und Larry Ahern nicht auf den vertrauten Pixel-Look, sondern wagten einen heftigen Stilbruch und inszenierten das Point&Click-Abenteuer als spielbaren Zeichentrickfilm, was mich ebenfalls ein wenig abschreckte. Und irgendwie reizte mich das Spiel damals auch nicht, was aber vermutlich auch daran lag, dass ich Ende der 90er vor allem auf der ersten Playstation-Konsole spielte.

Dank dieser wunderbaren Artikelreihe musste Monkey Island 3 in der bei GOG.com erhältlichen deutschen Version nun aber endlich dran glauben – und ich bin nach dem erstmaligen Durchspielen wirklich baff! Denn die etwa 15 Stunden, die ich für das Beenden des Spiels auf dem normalen Schwierigkeitsgrad benötigt habe, waren größtenteils hervorragende Unterhaltung. Ob ich mir auch noch den „oberaffigen" Modus vorknöpfen werde, der einige zusätzliche und schwierigere Rätsel bietet? Mal sehen. Ich musste mich schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schwer zusammenreißen, nicht allzu oft in eine der zahlreichen im Netz auffindbaren Komplettlösungen oder in ein Durchgespielt-Video zu linsen – was mir nur mäßig gut glückte (Zwinkersmiley). Das war in den 90errn eben noch ein Vorteil der internetlosen Zeit: Dort spielte man so lange alleine oder im Knobel-Verbund mit einem Kumpel, bis man auf des Rätsels Lösung kam. Oder man musste sich das Spielemagazin seiner Wahl kaufen, das hoffentlich einen guten Walkthrough abgedruckt hatte. Doch genug der Vorworte. Wie ist es denn nun, Guybrush Threepwoods drittes Abenteuer?

Verflucht witziger Einstieg

Um gleich auf den Punkt zu kommen: Sämtliche Befürchtungen, dass sich Ron Gilberts fehlende Handschrift in Monkey Island 3 negativ bemerkbar machen könnte, waren unbegründet; Jonathan Ackley und Larry Ahern haben wirklich ganze Arbeit geleistet. Ich bin aufrichtig erstaunt, wie frisch sich das Spiel 22 Jahre (!) nach seiner Urveröffentlichung anfühlt und wie sehr es den Geist der Vorgänger atmet, obwohl Gilbert und Co. nicht an Bord waren.

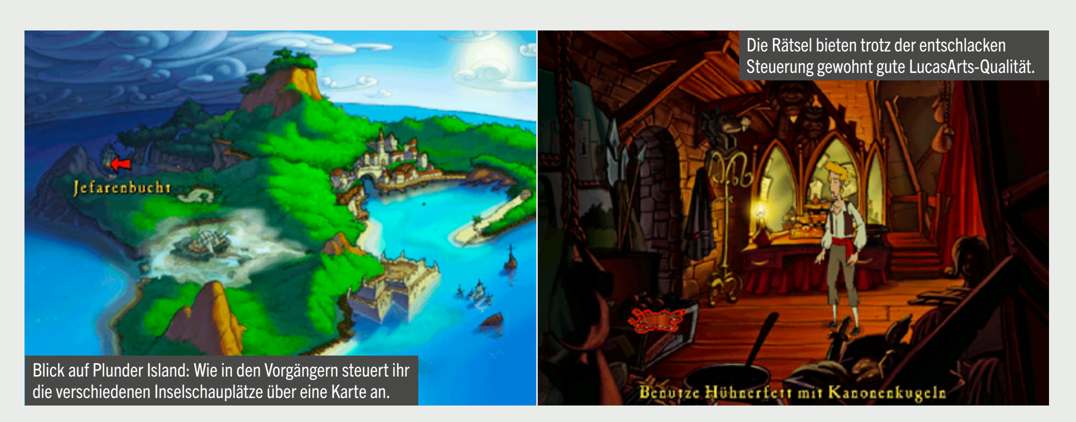
Das fängt schon bei der Story an, die, nun, typisch Monkey Island ist. Sie schließt direkt an Teil zwei an und wird von einer todwitzigen Introsequenz eingeleitet: Geisterpirat LeChuck will Guybrushs geliebte Elaine kidnappen, doch unser Held funkt dazwischen und verhindert dieses Vorhaben. Anschließend macht Guybrush Elaine einen Heiratsantrag und steckt ihr einen auf LeChucks Schiff gemopsten Ring an den Finger – der dummerweise verflucht ist und seine Angetraute in einen Goldstatue verwandelt. Als diese kurz darauf auch noch gestohlen wird, ist klar, was zu tun ist: Mr. Threepwood muss Elaine wiederfinden und den Fluch brechen!

Was folgt, ist ein – gerade im Vergleich mit dem ersten Serienableger – ziemlich umfangreiches Abenteuer, das LucasArts in insgesamt sechs Kapitel unterteilt hat. Diese sind in sich abgeschlossen und spielen auf diversen Karibikinseln: Plunder Island, Blood Island, Skull Island und Monkey Island. Ich klappere die Eilande nebst ihren vielfältigen Schauplätzen nacheinander ab und löse dort jede Menge Puzzles.

Alles neu und doch vertraut

Man merkt von Anfang an, dass die Neu-Entwickler sehr darauf bedacht waren, Gilberts Erbe nicht zu beschädigen und den typischen Monkey-Island-Humor sowie die herrliche Karibikatmosphäre auch im dritten Teil aufzubieten. Und das funktioniert trotz dreier großer Neuerungen ganz ausgezeichnet.

Neuerung Nummer eins ist, wie schon erwähnt, die Zeichentrickoptik: Diese wirkt zwar technisch nicht mehr ganz zeitgemäß, ist aber dank ihres zeitlosen Stils und der liebevoll ausgearbeiteten Schauplätze immer noch gut anzusehen. Ob ihr auf Plunder Island durch das malerische Städtchen Puerto Pollo flaniert, auf Blood Island ein altes Hotel inspiziert oder auf der Totenkopfinsel eine mit Schätzen vollgestopfte Schmugglerhöhle aufsucht, alle Örtlichkeiten des Spiels sind mit viel Herzblut und Sinn für kleine Details gestaltet. Lediglich die etwas staksigen Bewegungen des Protagonisten (der darüber hinaus ein echt dünner Kerl mit langem Hals ist) sehen manchmal etwas ulkig aus. Mein Sohn, der mir beim Spielen gelegentlich über die Schulter schaute, meinte zwar, dass ihm die Special Edition des Erstlings besser gefalle, doch ich empfinde die Grafik für ein Spiel aus dem Jahr 1997 immer noch als sehr gelungen.



Blick auf Plunder Island: Wie in den Vorgängern steuert ihr die verschiedenen Inselschauplätze über eine Karte an.

Die Rätsel bieten trotz der entschlacken Steuerung gewohnt gute LucasArts-Qualität.



Ein Karibik-Beachclub im Zeitalter der Piraterie? Auch so etwas gibt es in The Curse of Monkey Island!

Limonadenverkäufer Kenny lacht Guybrush aus, weil der in einem Federkostüm über Plunder Island schlendert.

Das Beleidigungsfechten aus dem ersten Teil feiert in Monkey Island 3 sein Comeback. Diesmal müssen sich die verbalen Schmähungen sogar reimen.

Die zweite wichtige Neuerung betrifft die überarbeitete Steuerung: Die bekannte Verbenleiste im unteren Bildschirmdrittel musste einem aufs Nötigste reduzierten SCUMM-System weichen, das euch nun in Form einer sogenannten „Verbmünze" drei Symbole zur Verfügung stellt: Eine Hand (benutzen, öffnen, schließen, nehmen), einen Totenkopf (anschauen) und einen Papagei (reden, essen, riechen, kauen). Erstaunlicherweise funktioniert das Ganze jedoch exzellent; hier muss niemand Einbußen hinsichtlich der Komplexität des Spiels befürchten. Ob ich Gegenstände aufnehme, unter die Lupe nehme, benutze und miteinander kombiniere oder Personen anspreche, alles geht flüssig von der Hand. Zumal das auf Knopfdruck aufrufbare Inventar mit Übersichtlichkeit punktet und sämtliche eingesammelte Gegenstände grafisch hübsch aufbereitet sind.

Die dritte große Neuerung gegenüber den Vorgängern ist akustischer Natur: The Curse of Monkey Island bietet nicht nur eine erstklassige Klangkulisse (Laufgeräusche auf unterschiedlichem Terrain, Grillenzirpen, Windrauschen etc. pp.) und einen fantastischen Soundtrack mit vielen altbekannten Melodien und stets zum Geschehen passenden Stücken in feiner CD-Qualität, es ist auch komplett vertont. Die deutsche Synchronisation gehört dabei tatsächlich zum Besten, was ich bislang in einem Computerspiel zu hören bekam. Allen voran Guybrush-Sprecher Norman Matt, der heute unter anderem auch Schauspiel-Stars wie Michael Fassbender oder Mark Ruffalo seine Stimme leiht, lieferte hier eine bombastische Performance ab. Aber auch die anderen der über 20 Sprecher waren höchst motiviert am Werk, sodass ich den Dialogen genussvoll lausche.

Alte Bekannte und frische Figuren

Umso mehr, wenn ich im Spielverlauf ein Wiedersehen mit alten Bekannten feiere, die auch in den Vorgängerspielen einen Auftritt hatten. Von der Voodoo-Priesterin über Gebrauchtwarenhändler Stan und Kartograph Wally bis hin zu den vegetarischen Kannibalen – die Treffen und Dialoge mit liebgewonnenen Figuren erhöhen meinen Wohlfühlfaktor enorm.

Aber auch die neuen Figuren sind denkwürdig, beispielsweise die drei alternden Piraten, die jetzt einen Friseursalon eröffnet haben. Oder siehe der betrügerische Kenny, der Limonade in einem Krug ohne Boden anbietet. Darüber hinaus haben die Entwickler mit dem sprechenden Totenkopf Murray einen richtig genialen Neu-Charakter eingeführt. Er wäre gerne böse und unheimlich, doch Guybrush macht sich fortwährend über ihn lustig, wenn er auf ihn trifft. Dialog-Beispiel gefällig?

Murray: „Und die Mächte der Dunkelheit werden mir applaudieren, wenn ich durch die Tore der Hölle schreite und deinen aufgespießten Kopf bei mir habe."
Guybrush: „Schreite?"
Murray: „Dann eben ‚ROLLE!' Durch die Tore der Hölle ‚ROLLE'."

Gespräche wie diese und eine generell unfassbar hohe Gag-Dichte machen The Curse of Monkey Island zu einem extrem unterhaltsamen Spiel, das auch einen hohen Wiederspielwert hat: Ihr wählt in Gesprächen aus etlichen verschiedenen Dialogoptionen, die ihr während eines Spieldurchgangs kaum allesamt ausprobieren könnt.

Die Rätsel: Teils skurril, aber immer fair

Und wie schaut es mit den Rätseln aus, die für ein Adventure schließlich nicht ganz unwichtig sind? Auch hier hat LucasArts fast alles richtig gemacht und Puzzles erdacht, die sich einerseits gut in die Story einfügen und oft irre komisch sind, andererseits aber auch genügend Hirnschmalz erfordern, um auch Profis nicht zu langweilen.

Okay, manche Kopfnüsse sind schon ziemlich skurril. Wärt ihr direkt darauf gekommen, dass geschmolzener Nacho-Käse als Kleb-Ersatz für Teer dienen kann? Oder dass man Guybrush vorsätzlich (schein-)töten muss, damit er Zugang in die Gruft von Blood Island erhält? Und wenn ich dem Sonnenanbeter Blassido Domingo (man beachte das Wortspiel!) im Beachclub von Plunder Island eine Flasche mit Speiseöl auf den Rücken kippen muss, damit sich dieser einen fetten Sonnenbrand holt und ich die auf seinen Rücken tätowierte Karte von Blood Island ablösen kann, ist das schon ziemlich abgefahren!

Doch mit ein wenig Um-die-Ecke-Denken und Herumprobieren sind auch solche Puzzles gut lösbar, wobei ich ja ohnehin nur den normalen Schwierigkeitsgrad gespielt habe. Keine Ahnung, wie schwer es dann auf „oberaffig" wird. Und wie schon gesagt: Respekt vor jedem, der heutzutage ein Retro-Adventure spielt, ohne eine Komplettlösung zu konsultieren. Ich habe es nicht geschafft.

Zusätzlich zu den Rätseln gibt es in The Curse of Monkey Island im dritten Kapitel kleinere Action-Einlagen in Form von Seeschlachten sowie die aus Monkey Island 1 bekannten und im dritten Teil wieder eingeführten „Beleidigungsduelle". Auf beides könnte ich persönlich verzichten, denn die sicherlich nicht von ungefähr an den Sid-Meier-Klassiker Pirates! erinnernden Seegefechte sind spielerisch simpel und wenig aufregend. Und die Fechtduelle, in denen ich meinem Kontrahenten sich reimende Sätze an den Kopf werfen muss (Gegner: „Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert" – Ich: „Dein Geruch allein reicht aus und ich wär kollabiert!"), sind zwar anfangs amüsant, doch irgendwann haben sie mich – wie schon in The Secret of Monkey Island – ein wenig genervt.

Mein Fazit: Tolles Adventure, auch ohne die Magie der Nostalgie

Ich war wirklich äußerst gespannt, wie sich Monkey Island 3 im Jahr 2019 ohne Nostalgiebrille spielt. Und siehe da: Es ist – vom abrupten und viel zu kurzen Ende mal abgesehen – ein durch und durch großartiges Adventure in bester LucasArts-Tradition, das immer noch fein aussieht, unglaublich gut klingt und sich einfach perfekt spielt. Und es ist verdammt lustig! Ich habe schon lange nicht mehr bei einem Spiel so oft lauthals loslachen müssen. Wenn ich außer den etwas lahmen Seekämpfen und dem redundanten Beleidigungsfechten etwas zu bemängeln habe, dann ist es die Rolle der Guybrush-Geliebten Elaine Marley: In The Curse of Monkey Island verkommt sie zur Statistin und „Jungfrau in Nöten" – da hat mir ihre selbstbewusste Persönlichkeit in den Vorgängern besser gefallen. Und auch wenn das Spiel bei mir nicht die ganz große Magie auslöst, die die ersten beiden Teile bei mir immer noch entfachen, kann ich guten Gewissens sagen, dass es zu Recht seinen Klassikerstatus besitzt.

Kurzum: Wer The Curse of Monkey Island bislang verpasst hat, sollte es unbedingt nachholen, es lohnt sich! Alte Fans werden vermutlich ohnehin immer wieder mal in die Karibik aufbrechen und sich eine schöne Zeit mit Guybrush Threepwood machen. ❑